#253 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iOS • ANDROID • PS VITA • 2DS • 3DS

POWER UNLIMITED

NIEUWE RUBRIEKEN PUMMUNITY & OPUNIE

EINDEJAARSSPECIAL
DE HOOGTE- EN DIEPTEPUNTEN VAN 2014

WARLORDS OF DRAENOR
WAAROM JE WOW (WEER) MOET SPELEN

BLIZZCON 2014
WALHALLA VOOR BLIZZARD-FANS

PLAYSTATION EXPERIENCE
DÍT SPEEL JE IN 2015!

WWW.PU.NL

JAN. 2015
BP € 4,75



EVOLVE

PLUS: HANDS-ON MET UNTIL DAWN, THE ORDER: 1886, TEARAWAY UNFOLDED EN BLOODBORNE • WOUTER EN JAN OUWEHOEREN OVER LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS • CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER WORDT NINTENDO'S EERSTE TOPGAME VAN 2015 • OVERLEVEN IN FAR CRY 4: SURVIVALTIPS VAN 'JAN BONTEN' • FLORIAN BELANDT IN EEN TIJDMACHINE • LITTLEBIGPLANET 3 IS GEEN KAT IN DE SACK • WELKE SONIC BOOM IS HET KUTST? • POKÉMON OMEGA RUBY & ALPHA SAPPHIRE ZIJN JUWEELTJES • PURETRO GAAT HARD, HEEL HARD! • MEGA MAN IS HELEMAAL TERUG • SUPER SMASH BROS. NÓG VETTER OP Wii U • 16 GAMES BESPROKEN IN OOK GESPEELD! • EN NOG VEEL MEER...





Pag. 064

INHOUD

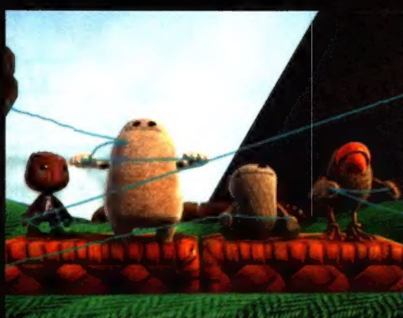
We waren al enthousiast over de DS-versie, maar Smash Bros. op de Wii U doet daar nog eens een schepje bovenop. De review van Jurjen eindigt dan ook met de welgemeende woorden: 'geniet ervan'.


Pag. 060


Pag. 064


Pag. 025


Pag. 070


Pag. 071

COVERVIEW

PREVIEWS

REVIEWS

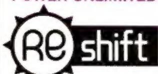
SPECIAAL

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Nino de Vries en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Bob Severijnse • 023-5430000
Aryaty Krancher • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 51,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

AFSCHEID & NIEUW BEGIN



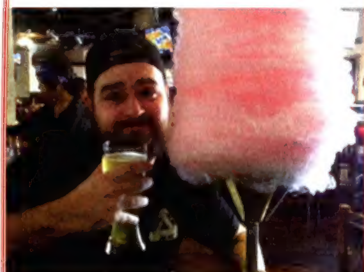
Met een beetje pijn in het hart nemen we dit nummer afscheid van PU's oudste rubriek: YO!POST! Tijden veranderen in een razend tempo, en daar past - blijkbaar - geen rubriek meer bij waarin lezers daadwerkelijk de moeite nemen om pen en papier te pakken om een brief schrijven. Mensen mailen, appen, pingen, facebooken, tweeten, tinderen en twerken, maar je gedachten - hoe liefdevol, haatdragend, kritisch, onredelijk en humoristisch ook - op papier zetten, is volledig passé. Is dat jammer? Ja en nee. Tegenwoordig kunnen wij sneller en directer met jullie communiceren dan ooit. Daarnaast hebben we recent de videorubriek YO!POST! op PU-TV nieuw leven ingeblazen en die is populairder dan ooit. Door de oorspronkelijke rubriek uit het blad te halen en bij deze eervol te begraven, is er ook ruimte voor vernieuwing. De Abonnee van de Maand halen we daarom naar voren in het magazine, samen met de meest liefdevolle, haatdragende, kritische, onredelijke en humoristische comments en topics van de PU Community. Zo verbinden we nieuw met oud, digitaal met analoog, online met papier en blijft jullie stem toch prominent vertegenwoordigd in het nog altijd allerleukste tijdschrift op aarde. Een papieren groet, ● *Jan*



PU... OM JE SNAREN BIJ AF TE LIKKEN!

IEMAND MOET HET DOEN

Nino's eerste grote trip voor PU was ook meteen de eerste keer dat hij buiten Europa kwam. In het zonovergoten Lake Forest (Californië) checkte hij de nieuwe game modes van Evolve voor de coverview van deze maand. Naast een uitgebreid bezoek aan de studio van ontwikkelaar Turtle Rock en verschillende speelsessies, was er natuurlijk ook tijd om te ontspannen in het zwembad, te shoppen en te genieten van al het andere 'zoets' dat bij een goede perstrip hoort. Als je je oor op het plaatje legt, kun je Nino horen 'spinnen' van genot.



Graddus



Speelde deze maand:

Voor Sinterklaas. En ik kwam op de PU-redactie heel wat stoute kinderen tegen. Alleen kleine Wouter was zoet geweest, dus die mocht als enige bij mij op schoot.

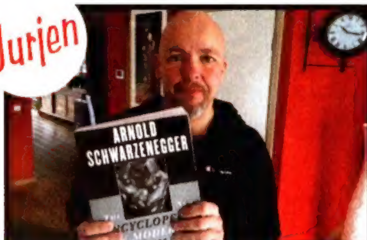
Wouter



Was deze maand:

Tegelijkertijd hyped en teleurgesteld over de Star Wars: The Force Awakens teaser. De Stormtroopers zijn in ieder geval bruut! Maar die trio-lightsaber die je vingers eraf gaat hakken? En die vliegende magnum? Tja...

Jurjen



Kreeg deze maand:

Een 789 pagina's dik boek van Arnold Schwarzenegger: The New Encyclopedia of Modern Bodybuilding. Ik ben nog niet aan lezen toegekomen, maar alleen al door het tillen ervan voel ik me sterker worden.

Florian



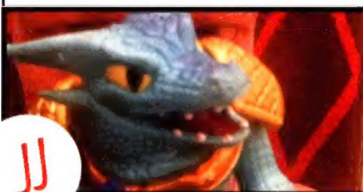
Ging deze maand:

Op vakantie in het prachtige Far Cry 4. Echt relaxed was het niet. Nooit geweten dat olifanten zo agressief kunnen zijn!

Ondertussen...

Kreeg deze maand:

Een paar Skylanders van de Sint zodat ik komend jaar in ieder geval zeker ben van de winst in één game... tegen mijn zesjarige neefje.



JJ

Kreeg deze maand:

Veel te veel zoete shit! Pepernoten, schuimpjes, marsepein, maar vooral melkchocoladeletters! Hoe krijg ik deze ongezonde rommel in hemelsnaam weg? Nee, geef mij maar gewoon pure chocolade, da's veel lekkerder.



Tjeerd

Ging deze maand eten met:

Mark Friederichs! Mark was vijftien jaar geleden hoofdredacteur van PU en naar aanleiding van het jubileumnummer hadden we weer contact. Er is veel gebeurd in de tussentijd, maar als echte Limburger houdt ie natuurlijk nog steeds van een biertje... of twee.



Ed

Samuel



Sliep nauwelijks deze maand:

Vanwege Super Smash Bros. for Wii U, mijn game van 2014. Ik heb nachten doorgehaald om alle challenges te unlocken en heb m'n huiskamer ook maar op glorieuze wijze versierd met een bijpassende poster.

Nino



Speelde deze maand:

Ontiegelijk veel World of Warcraft. Tot groot ongenoegen van de gigantische stapel onaangebroken najaarsklappers is Warlords of Draenor de beste expansie in jaren, ik kan er geen genoeg van krijgen.

Jan



Scoorde deze maand:

Een speciale koffiemok die alleen verkleurt als de koffiebonen duurzaam bereid zijn en voor een eerlijke prijs gekocht van arme boeren. Ik drink alleen nog zuivere koffie.

Wordt vervolgd...

EERLIJK BOODSCHAPPEN DOEN



JJ is altijd een beetje bang dat ie door jullie voor fanboy wordt aangezien, want hij beschouwt zichzelf als hét voorbeeld van een onbevooroordeelde journalist. Onze Haarlemse krachtpatser spaarde dan ook net zolang door tot het moment was aangebroken dat ie zowel de Xbox One als de PS4 tegelijkertijd kon kopen om alle zweem van partijdigheid te vermijden. JJ wilde ook duidelijk bij de foto vermeld hebben dat het feit dat de PS4 onder ligt, niet letterlijk genomen moet worden maar dat het ook weer niet wil zeggen dat hij die bewust als eerste gepakt heeft.
Maar JJ, heb je eigenlijk al een Wii U?

HANDEN THUIS!



Verwend als Florian was, dacht hij in navolging van z'n capriolen op het circuit van Brands Hatch, ook tijdens zijn tripje voor de motorracegame Ride zelf een stukkie op een Ducati motor te mogen rijden. Het liep allemaal effe anders, maar de man die motorolie door z'n aderen heeft vloeien, genoot desalniettemin met volle teugen, met als hoogtepunt een bezoek aan het Ducati Museum in het Italiaanse Bologna.
En natuurlijk kon Florian, ondanks alle waarschuwingsbordjes, niet met z'n fikken van die fraaie racemonsters afblijven. Brutale snotneus!

AFSCHEID VAN YO!POST!



Stilstand is achteruitgang, en dat geldt ook voor jullie lijfblad. Daarom blijven we slijpen aan Power Unlimited en proberen we steeds weer nieuwe dingetjes te bedenken.
Zo kon je onlangs al kennismaken met 'De Abonnee van de Maand', en in dít nummer introduceren we 'PUmmunity', een nieuwe rubriek die Yo!Post! (alleen in het blad!) gaat vervangen.
En dat is nog niet alles, want ook Opnieuws heeft onder de nieuwe naam oPUnie een subtiele make-over gekregen, inclusief een flink aantal nieuwe rubriekjes.
We zijn benieuwd wat jullie ervan vinden, want de mening van onze lezers is en blijft natuurlijk het belangrijkst, en dat klinkt slijmeriger dan we het bedoelen.

OOK PILOTEN LEZEN PU

Toen we onderstaande foto opgestuurd kregen, dachten we heel even dat Jan zoveel airmiles gescoord had, dat ie een upgrade had gekregen om zelf het toestel te mogen vliegen, maar het zat (gelukkig) toch effe anders.
De beide piloten van Jan z'n vlucht naar de VS bleken namelijk fanatieke PU-lezers, en nodigden onze hoofdredacteur uit in hun cockpit.
Een dag later ontmoette Jan de 'puloten' nogmaals in Anaheim, en hoe dat afliep, lees je in het uitgebreide Blizzcon-verslag van onze globetrotter elders in dit blad.



★ PU.NL:

EINDEJAARSSPECIAL

Bij PU hebben we niks met tradities, maar sommige zijn gewoon te mooi om mee te kappen. Dus ook dit jaar kun je weer rekenen op een uitgebreide eindejaarsspecial op PU.nl. Vrijwel alle PU en PU.nl-redacteuren blikken dan terug op 2014 en kijken vooruit naar volgend jaar, en dat alles belooft weer een boel ongein op te leveren. Dus als je dit nummer volledig hebt geconsumeerd, check dan zeker effe PU.nl, want ook tijdens de feestdagen knallen we letterlijk en figuurlijk lekker door!



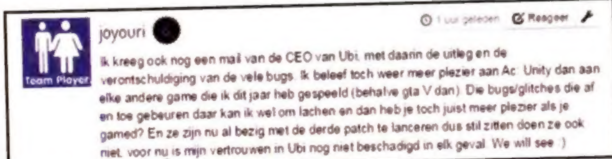


PUMMUNITY

De tijden van post zijn natuurlijk allang gekomen en gegaan, en dus hebben we besloten met ingang van dit nummer het perkament van YO!POST! te vervangen door het digitale PUmmunity! Lees mee met de perikelen van de PU.nl community en sidder!

Mail van Yves

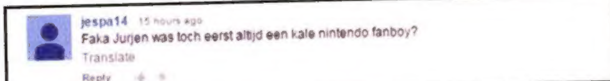
Na de problemen met Assassin's Creed: Unity kwam Ubisoft over de brug met een fijne compensatie: heb je alleen de game gekocht, dan krijg je de DLC Dead Kings gratis. Had je de season pass aangeschaft, kon je gewoon een gloednieuwe Ubi-game uitkiezen! Aardig van ze, en bezoeker joyouri kreeg zelfs persoonlijk een mailtje van Yves Guillemot over de kwestie!



CHECK!
PU.nl/UbiCompensatie

Jurjens

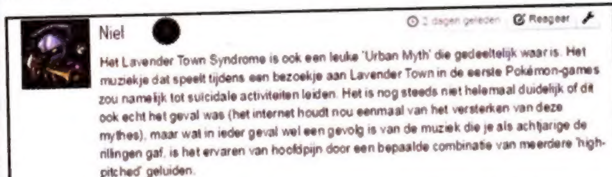
In de 'Komt voor de Bakker - YO!POST!' is niemand minder dan Jurjen Bakker, editor extraordinair, de co-host. Maar goed, aangezien er nog een andere Jurjen is, kon verwarring niet uitblijven! Reacties als deze zijn dus de reden waarom Wouter onze monteerboy Jurjen liever Wessel noemt.



CHECK!
https://www.youtube.com/watch?v=uPjbkktkOAA

PU: voor al je fabels en mythen

In 'De Meest Onwaarschijnlijke Verhalen uit de Games-Industrie', het niet minder dan briljante artikel van PU.nl redactrice Alie, doet ze meerdere mythen over games uit de doeken. Niel heeft er ook eentje...

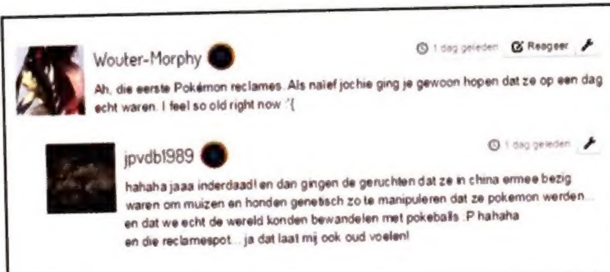


Scherp, Niel! Maar als je PU 242 had gelezen, dan had je daarin Samuels verhaal 'Fabel of Feit?' kunnen lezen, waarin hij Nintendo-gerelateerde mythen bespreekt, waaronder deze van Pokémon.

CHECK!
PU.nl/OnwaarschijnlijkeVerhalen

Poké-nostalgie

Onder een fantastisch artikel van PU.nl redacteur PeterKoelewijn, waarin hij jaren '90 game-reclames bespreekt, mijmeren twee PUmmunity-leden over hoe oud ze zich voelen.



CHECK!
PU.nl/Nineties

Krachtpatsers, verenig u!

Alles en iedereen kan je op onze community-pagina op PU.nl tegenkomen, zelfs het zeldzame gamer/krachtpatser-ras! Deze Anabole (waarvan we vermoeden dat het stiekem PU.nl redacteur Bas is), wil trouwens wel effe een belangrijke disclaimer bij z'n topic zetten.



CHECK!
PU.nl/Krachtpatsers

ABONNEE VAN DE MAAND

CHRISTIAAN SMIT

Christiaan is een Nintendo-fan, maar dankzij Power Unlimited is hij zich ook gaan verdiepen in andere consoles, en door die kennis wist hij een baantje te bemachtigen bij Game Mania. PU opent dus deuren, ook letterlijk bij deze abonnee van de maand, want we klopten aan bij zijn zolderkamer!

Christiaan heeft zijn zolderkamer van 20 m² super efficiënt ingedeeld, geen centimeter is onbenut gebleven, en op die manier is het hem gelukt om zijn hele collectie kwijt te kunnen. Zo heeft hij naast zijn bed, acht consoles en een tv, ook nog plek voor een Guitar Hero drumstel, een normaal drumstel, meerdere gitaren en een bescheiden game-collectibles verzameling. En alsof dat niet genoeg is, heeft ie nog plek om te darten ook. Respect voor dit staaltje ruimtemanagement!



"Pokémon Silver is de beste Pokémon game, na deze game gingen ze te veel Pokémon spellen uitbrengen. Ik heb hem wel tien keer uitgespeeld en er honderden uren in zitten. Zo goed als deze worden ze nooit meer."

Christiaan is een muzikant, en als we hem vragen naar zijn Guitar Hero collectie, drumt hij zo alles op Expert mee en bij Expert op de gitaar gaat het instrument ongevraagd in de nek. Jaja, als we dit soort spektakel willen, kijken we liever naar een optocht van te dikke kinderen op een driewieler, Christiaan.

"Ik heb het altijd al geroepen met Skylanders: 'Als Nintendo het maar niet gaat doen, want dan ga ik failliet!' En ze doen het, en nu ben ik failliet. Alleen de Wii Fit-trainer is zo lame, die hoef ik niet."

Christiaan is een echte Nintendo-fan, de Wii U, Wii, Gamecube en N64 staan daarom ook klaar om bespeeld te worden, maar hij bezit ook een PS3, PS4 en Xbox 360.

CHRISTIAANS GAME PASPOORT

Leeftijd: 20
Lid sinds: 2012
Favo PU redacteur: Samuel
Favo game ooit: Pokémon Silver
Bezit: 6 consoles, 4 handhelds, gamelaptop, 165 games



Power Spy

- Wat een maand hebben we achter de rug: meer games deden het niet dan wel.
- De grootste problemen speelden zich af rond Assassin's Creed: Unity waarin vanwege een scala aan bugs de Assassin vooral een aanslag pleegde op het geduld van de gamer.
- Na de miserabele launch van Unity noemde het gezaghebbende Amerikaanse techmagazine Wired, Ubisoft het nieuwe EA.
- Het was ooit de bedoeling van Ubisoft om die status te bereiken, maar vermoedelijk niet op deze manier.
- De stotterende framerate van Unity had niet alleen nadelen.
- Zo konden we de vijfduizend figuurtjes op de Parijse pleinen en de details van de Notre Dame op ons gemak bekijken.
- Het Amerikaanse leger gaat Call of Duty-developers om advies vragen bij het trainen van hun troepen.
- De Powerspy zit nu al te wachten op de eerste special forces die in Irak of Afghanistan opeens meters de lucht in jumpen.
- Of een sniper die al schietend 360 graden in de rondte draait.
- Overigens verliep de online start van Call of Duty: Advanced Warfare best wel okay als je het vergelijkt met bijvoorbeeld de Halo Collectie, FIFA of GTA Online. Alleen na elf uur in de avond, als de Amerikanen massaal gingen meedoen, werd de boel opeens erg traag.
- Zou dat ook komen omdat die Yanks zo dik zijn?
- Over Amerikanen gesproken; tijdens de ontmoeting in Leeuwarden met Naughty Dog's Nick Gindraux, dacht JJ behulpzaam te zijn toen de Amerikaan hem vroeg waar hij moest zijn in Amsterdam tijdens zijn weekendje vrij.
- JJ, die deze vraag al vaker had gehad van Yanks, antwoordde dat hij vooral de Red Light District en de Coffeeshops moest bezoeken. »

OPUNIE

SPEELT NINTENDO OP SAFE OF ZIJN ZE SLIM?



Ook de PU-redacteuren zijn het regelmatig niet met elkaar eens. Er wordt dus heel wat geouwehoerd op de redactie. Elke maand plaatsen we hier een van die discussies.

Man, man, vrijwel elke new-gen game op mijn PlayStation 4 en Xbox One vertoont kuren bij de launch. En bij jou op de Wii U heb je nauwelijks last. Wat weet Nintendo wat de rest niet weet?

De laatste buggy en/of gerushd voelende games van Nintendo die ik me kan herinneren, waren Super Mario Sunshine uit 2002 en Wind Waker uit 2003, dus Nintendo heeft de zaken inderdaad goed voor elkaar. Misschien dat het in dit opzicht wel goed is, dat Nintendo een nogal behoudend en vaak ook ouderwets bedrijf is. Ze hebben tenslotte het langst vastgehouden aan het cartridge-systeem, en pas vorig jaar DLC ontdekt. Daardoor zijn ze het bij Nintendo gewend om games te maken die gewoon compleet en op elk vlak overtuigend moeten zijn.

Ze hebben wel makkelijk lullen daar in Japan. Miyamoto vindt al die new-gen games saai en hetzelfde, maar ondertussen nemen ze zelf op technisch vlak nauwelijks risico. Online lopen ze achter en qua open en complexe werelden gaan ze veel minder ver. Zo kan ik het ook.

Nou, doe dan! Maar serieus, je hebt een punt; Nintendo speelt de laatste tijd inderdaad een beetje op safe. Maar dat levert ze wel veel gelukkige spelers op. Hopelijk worden die ook enthousiast van de progressieve zetten die Nintendo in 2015 gaat zetten met Splatoon (multiplayer) en Zelda (open wereld). Ennuh, doe nou niet alsof Destiny en Unity zulke gewaagde concepten zijn.

Er zijn in ieder geval wel wat meer dan acht karts of tien Pikmin in beeld... Maar lopen de Ubisofts en de EA's van deze wereld zich dan gewoon voorbij op dit moment? Moeten ze wat meer naar Nintendo kijken in plaats van ze steeds maar weer te dissen?

Bedrijven moeten de dingen doen waar ze geld mee kunnen verdienen, maar je kunt je afvragen of jezelf verplichten elk jaar een nieuw deel uit te brengen voor elke serie de beste aanpak is.

En dus maar om de paar jaar een deel uit een serie uitbrengen... Net zo weinig origineel, maar de games werken tenminste wel. Okay, ik ga me mentaal voorbereiden op de nieuwe Zelda. Wil wel weer eens weten hoe 't voelt om een game te spelen die geen patch nodig heeft.

Terwijl dát nou net zo'n game is waar jij een 'super easy-mode' patch voor nodig hebt om voorbij de tweede kerker te komen...



HD REMAKES IN 2015

Het afgelopen jaar stond bol van de remakes en in 2015 zal dat niet anders zijn.

Waarom mijn Glazen Bol dat voorziet? Nou, omdat geld niet stinkt. Omdat het relatief makkelijke content is om te maken. Omdat je hiermee nieuwe gamers introduceert in een franchise en tegelijkertijd warm maakt voor een nieuw deel. Omdat je oude fans hun favoriete series laat herleven met mooiere graphics en andere extraatjes.

Dus zou het mij niets verbazen als we volgend jaar een Gears of War Collection, een Uncharted Collection of een Super Mario Galaxy HD Collection zien verschijnen. En waarschijnlijk zullen er nog wel meer van dergelijke deeltjes langs komen.





Kan Wouter zijn fikken nu ook al niet thuishouden in een toilet in LA?

HUISVLIJT

CUSTOM AMiiBO

Wat zijn ze cool hè, die amiibo? En, eh, duur. En een beetje star. Wie zo'n poppetje toevoegt aan Smash Bros., kan hem personaliseren door hem een naam te geven en een van de coole kleurensets te kiezen. Maar daardoor verkleurt natuurlijk alleen je digitale personage, niet je daadwerkelijke amiibo-poppetje.

Tenzij je hem gaat beschilderen. Zoals sommige fans blijkbaar aandurven. Funest voor de verzamelwaarde, maar je koopt amiibo natuurlijk niet om ze te verzamelen. Toch?

ENORME ERUPTOR

Voor New Yorkers is het vaste prik dat op Thanksgiving Day grote groepen mensen door de straten paraderen met enorme, zelf vervaardigde ballonnen van bekende personages. Daar zitten ook altijd wel een paar beroemde gamehelden tussen, zoals Mario, Sonic en Pikachu. Maar dit jaar was er zelfs een heuse Eruptor te zien. Wat maar weer eens aangeeft dat die Skylanders in drie jaar tijd behoorlijk, eh, groot zijn geworden.



STIJLVOLLE SWEATER

Omdat we toch al alles uit de VS overnemen, moesten we onze imposante torso's misschien rond de kerstdagen ook maar eens in zo'n foeilelijke, eh, stijlvolle christmas sweater hullen. Zoals deze, met subtiele verwijzingen naar zowel sneeuwbuien als Street Fighter. Als we vandaag nou beginnen met breien, moet ie kerst 2015 wel af zijn.





COMMENTAAR JAN

twitter.com/janmeijroos

TUSSEN HOOP EN VREES IN 2015

Op de drempel van het nieuwe jaar blikken we altijd graag vooruit. En zoals het er nu naar uitziet, krijgt 2015 een vliegende start. 2 januari dropt Nintendo Captain Toad: Treasure Tracker voor de Wii U en ook Dying Light, GTA V (PC) en de next-gen remake van Saints Row IV dienen zich in de eerste maand van het jaar aan.

In februari gaat het helemaal los met grote namen als Evolve, The Order: 1886, Total War: Attila en het langverwachte The Witcher 3. Het wordt een titanenstrijd, waarbij ik denk dat The Witcher 3 de beste papieren heeft; die game kon wel eens de The Elder Scrolls: Oblivion van 2015 gaan worden.



Echter, met de wetenschap dat games de laatste tijd vaker mét dan zonder bugs in de winkels liggen, doet het mij ook een beetje vrezen voor de dingen die komen gaan. Ubisoft heeft de zaken rond Unity redelijk rechtgetrokken door compensatie én excuses, maar de gamer vergeet niet zo snel. Potentiële toppers zullen (terecht) met meer terughoudendheid worden ontvangen dan ooit. Gamers zullen niet meer blind gaan voor hun geliefde franchises.

Laten we hopen dat eerder genoemde titels netjes afgewerkt in de winkels liggen, zodat je als gamer de kwaliteit krijgt waar je recht op hebt. Je betaalt er immers genoeg geld voor.

IK LACHTE MEZELF KEIHARD UIT



100% JJ

Elke maand test JJ games voor de PU en schrijft hij er teksten over. Maar die woorden staan slechts deels voor wat hij als gamejournalist én gamer meemaakt. In oPUnie krijg je de volle honderd procent.

Het gebeurde toen ik onlangs op mijn nieuwe PlayStation 4 de eerste stappen zette in Far Cry 4. Ik moest opeens onbedaarlijk lachen.

Ik liep rond in een digitale omgeving die ik eigenlijk alleen van films, foto's of eigen waarneming ken. Een levende, bijna fotorealistische wereld waardoor ik me soms afvroeg of ik nou een game zat te spelen of gewoon vergeten was het tv-scherm op het HDMI-kanaal te zetten. Dat je gewoon 'Bear Grills doet Nepal' zit te kijken in plaats van Far Cry. En dat laatste wil ik niet, want de keer dat die gast een rottend elanden-karkas open sneed om er in te gaan slapen, doet mijn maag nog steeds omkeren.

Zelfspot

Anyhow. Ik begon dus vanuit het niets te lachen. Iets wat zelden gebeurt. Ik ken namelijk vele emoties tijdens het gamen (vooral woede en frustratie), maar lachen doe ik zelden. Of het moet zijn dat een n00b (liefst Frans en met een piepstemmetje) zich volstrekt belachelijk maakt tijdens een afstraffing in FIFA.



> **"De launch van Destiny was nog maar het begin van deze franchise."**



Meneer Parsons, CEO van Bungie, is een beetje van de open deuren

Maar nu moest ik dus lachen. Om mezelf. Een overdonderende bui van bijtende zelfspot.

Digitale pixelpulp

De beelden van FC4 deden me namelijk terug denken aan de ronkende oneliners die ik, als zelfverklaarde grafische hoer, de afgelopen tien jaar heb gebezigd bij het beschrijven van de graphics van games.

Dat games als Battlefield 4 en Skyrim 'bijna fotorealistisch' waren en dat het niet zo snel echt veel beter zou worden. Ik moet tijdens die speelsessies mijn lenzen niet in hebben gehad, want pak 'm beet twee jaar later vermalen de grafische spierballen van Ubisoft Montreal de werkjes van DICE en Bethesda tot digitale pixelpulp. En geheid dat ik dit soort shit, dat het zo ongelofelijk realistisch oogde, ook met droge ogen over PlayStation 2 games heb gezegd.

Enthousiasme maakt duidelijk blind, want ook nu merk ik dat ik bij de aanblik van Nepal in FC4 verzucht dat we er nu toch bijna zijn, bij de fotorealistische game. Om dan over twee jaar weer in lachen uit te barsten. Om mezelf...

PLAGIAAT?

We weten allemaal dat Driveclub niet helemaal geworden is wat Sony voor ogen had. Zo schittert op moment van schrijven de gratis PS+ versie van de game bijvoorbeeld nog altijd door afwezigheid.

Toch lijkt deze racegame de makers van Motorcycle Club (een arcade motorracegame die redelijk geruisloos op de markt is gebracht) geïnspireerd te hebben. De logo's vertonen in ieder geval behoorlijk veel overeenkomsten. Of zien we nu dingen die er niet zijn?





Power Spy

- Waarop Gindraux beteuterd meldde dat hij graag het Rijksmuseum en het Vincent van Gogh-museum wilde bezoeken.
- Zo naughty zijn ze dus niet bij de Dogs...
- Het reisje naar Leeuwarden was overigens de eerste trip voor JJ na ruim een jaar. En Leeuwarden klinkt suf, maar gedurende de treinreis van drie uur, had je minimaal op en neer naar Londen kunnen vliegen.
- Overigens was dit voor JJ de eerste trip in vijftien jaar PU, waarbij hij moest staan... omdat de trein bomvol zat.
- Bomvol: een opmerking die je op Schiphol een paar dagen cel kan opleveren.
- Het lijkt een nieuwe trend in de game-industrie: developers die na een mislukte launch hun excuses voor bugs of een stroef lopende multiplayer aanbieden via Twitter.
- De Powerspy heeft de excuus-tweet via een USB-stick op zijn consoles gezet, maar zag geen verbeteringen.
- Vreemd genoeg zijn er bij de nieuwe Nintendo games geen online problemen.
- Zou dat te maken hebben met het feit dat veel minder mensen daar online spelen?
- De MP van Halo had een patch van dik 500 MB nodig om vervolgens nog niet te kunnen draaien.
- Dat is zo groot dat ze er bijna een launch-event voor hadden kunnen organiseren.
- Om snel met elkaar te kunnen communiceren, hebben bijna alle redactieleden allerlei WhatsApp chatgroepen in het leven geroepen.
- Bijna allemaal, want Ed doet noodgedwongen niet mee, terwijl hij van iedereen het meest baat heeft bij een snelle reactie.
- Maar ja, Ed heeft net pas geleerd dat er ook telefoons zijn zonder draad waarmee je kunt bellen zonder een draaischijf.
- Bovendien, als Ed de chatgroepen van de redactie zou infiltreren, zou iedereen daar geheid te laat op reageren.

Power Spy

- Je kan zeuren wat je wil over Unity, maar door de trage framerate is de speelduur wel twee keer zo lang als normaal.
- Nintendo kwam de afgelopen maand met nummertje zoveel van Pokémon.
- Commentaar van Nintendo: 'zolang er nog kleuren en edelstenen zijn, gaan we door.'
- En Miyamoto maar verontwaardigd roepen dat hij al die sequels en al diezelfde soort games op de PlayStation 4 en de Xbox One maar saai vindt...
  - Hé, ze komen niet op zijn Wii U uit, dus wat zeurt hij nou?
    - GTA V is sinds afgelopen maand de best verkochte game ooit. Daarmee ging de kaskraker van Rockstar Call of Duty: Black Ops voorbij.
      - Misschien tijd voor een HD remake van de game van Treyarch...
- Activision gaat personeel inzetten om video's van cheats en bug exploits in Advanced Warfare op te sporen en te bestraffen.
- Misschien hadden ze die mensen gewoon moeten gebruiken om deze bugs vooraf uit het spel te halen.
- De PU-redacteuren leveren bijvoorbeeld altijd hun teksten zonder fouten in.
- Eens kijken of Ed deze zin weghaalt of aanpast...
- [Ik kom die Powerspy nog weleens tegen - Ed]
- Dark Souls II komt naar de PlayStation 4 en Xbox One.
- Kun je nog beter zien hoe moeilijk die game is.
- Wel vreemd dat Bandai Namco één week eerder ook skill-kraker Bloodborne uitbrengt.
- Willen ze Dark Souls en Bloodborne-fetisjist Sam mentaal knakken ofzo...
- Evolution Studio's, de makers van Driveclub, hebben DLC aangekondigd als troost voor de problemen met hun game. »

OPUNIE

ZIJN GAMES KUNST?

Het Fries Museum (betaalde entree) en winkelcentrum Zaailand (gratis) in Leeuwarden herbergen tot minimaal eind januari 2015 een tentoonstelling genaamd 'New Horizons, de kunst achter games' (info: www.nextgenartevent.com).

Vooral de expositie in Zaailand is fraai, met prachtig artwork van onder andere tien jaar Killzone, dertig jaar Naughty Dog, Assassin's Creed en meer. Echt de moeite waard om te checken.

Maar die toevoeging, 'de kunst achter games' hield ons bezig. Want zijn games kunst? Bij kunst denken we toch eerder aan De Nachtwacht of een wit vel met blauwe spetters, genaamd 'Zwerversdroom'. PU vroeg het aan Nick Gindraux, art director bij Naughty Dog, die op bezoek was in Friesland.

Gindraux windt er geen doekjes om: "Games zijn absoluut kunst. Artists zijn net als schilders dagen bezig met het, vaak ook met de hand, maken van tekeningen. En het bezwaar dat game artists in opdracht werken en daarom dus geen kunst maken, is gelul. De Nachtwacht werd ook gewoon in opdracht gemaakt."

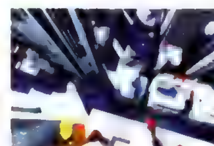
Gindraux juicht het dan ook toe dat musea steeds vaker openstaan voor het tonen van origineel artwork in een kunstexpositie.

"Gamers worden steeds ouder en zullen hun 'kunst' straks ook graag in musea zien. Het heeft bijvoorbeeld ook tijd gekost voordat moderne kunst geaccepteerd werd. Bovendien zijn er geen regels die bepalen wat kunst is. Kunst is iets wat je raakt, wat gevoelens en emoties losmaakt wanneer je het ziet. En ik weet zeker dat als je over een jaar of tien in een museum prachtig artwork ziet van iconische games als The Last of Us, Assassin's Creed of Mass Effect, dat dat iets met je doet."

Bij de PU gaan we voortaan dan ook onze games testen met een pijp, baard en goed glas rode wijn.

TENTOONSTELLING







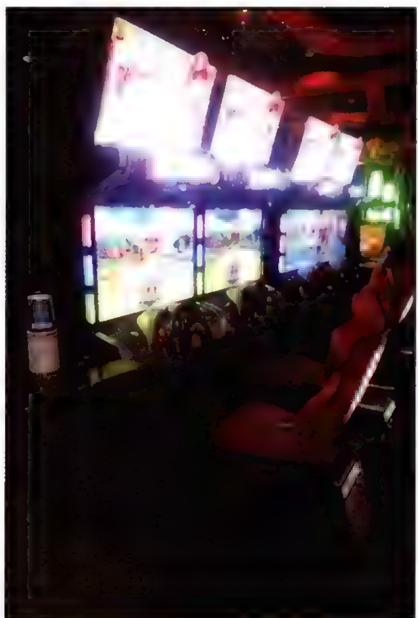





Tuurlijk, er zijn in Nederland ook nog wel een paar openbare bliep-bliep-ruimtes. Maar als er één land op aarde is waar nog sprake is van een heuse arcadecultuur, dan is dat Japan. Daar blijven ze ook maar nieuwe arcadekasten bouwen. En als ik dan die kasten hieronder eens bekijk, dan wil ik als Nintendo-fan toch wel even weten wat een vliegticket Tokio tegenwoordig kost.

MARIO KART ARCADE GP DX

Dit derde deel in de Mario Kart Arcade-serie is de eerste die je net als in MK7 & MK8 door de lucht en onder water laat racen. Maar het coolste is natuurlijk dat je stoeltje lekker gaat trillen als je door een schild wordt geraakt.



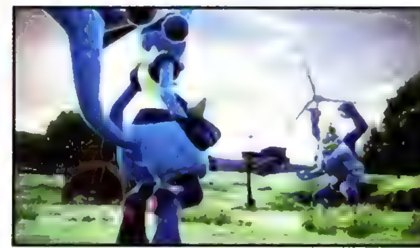
LUIGI'S MANSION ARCADE

Deze komt in de zomer van 2015, en er is dan ook nog maar weinig over bekend. Het wordt in elk geval een soort lightgun-game, maar dan met een spokenzuigende stofzuiger in plaats van een pistool.

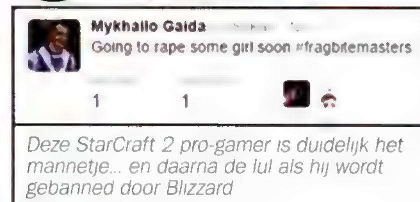


POKÉMON TOURNAMENT

Dit één-tegen-één vechtspel met Pokémon wordt gemaakt door Bandai Namco, onder de bezielende leiding van Tekken-baas Harada en Soulcalibur-producer Hoshino. Aangezien de vliegtickets naar Tokio toch iets te duur bleken: lieve Pokémon Company, willen jullie deze ook effe naar de Wii U brengen?







Deze StarCraft 2 pro-gamer is duidelijk het mannetje... en daarna de lul als hij wordt gebanned door Blizzard

twitter.com/jurjenT

NINTENDO LAAT PERSONAGES VRIJ

Hoeveel mensen zijn er inmiddels wel niet opgegroeid met figuren als Super Mario, Link en Kirby als brengers van troost, entertainment en geluk?
Ook als je geen Nintendo-consoles meer hebt, blijven die personages hun aantrekkingskracht behouden. En natuurlijk doet Nintendo er ook alles aan om die personages geliefd en relevant te laten blijven. Voornamelijk door het uitbrengen van ijzersterke games die om die personages draaien. Maar wie een beetje oplet, ziet dat er de laatste tijd ook meer gebeurt.



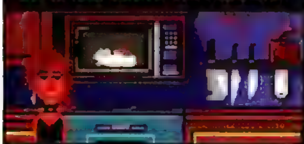
Allereerst zijn Nintendo's personages als amiibo nu fysiek in alle speelgoedwinkels aanwezig. Voor de jongste spelertjes lanceerde Nintendo onlangs de Kat Mario Show op internet. Miyamoto maakte Pikmin-animatiefilmpjes die je in de eShop kunt aanschaffen. En dan zijn er nog de vele crossovers. Link als speelbaar personage in Mario Kart 8 en Dynasty Warriors. Mario-kostuums in Bayonetta 2 en Monster Hunter 4.

De tijd dat Nintendo heel behoudend en exclusief met hun kostbare personages omging, lijkt voorbij. Natuurlijk bestaat het gevaar dat er een soort over-exposure ontstaat. Dat mensen Mario-moe worden. Maar vooralsnog ervaar ik eerder het tegenovergestelde.
Ik ben zo iemand, die is opgegroeid met figuren als Super Mario, Link en Kirby als brengers van troost, entertainment en geluk. En hoe meer ik die personages tegenwoordig tegenkom, hoe blijer ik word. Wat waarschijnlijk ook wel komt doordat Nintendo wat de kwaliteit van hun games betreft de laatste tijd onderscheidend goed bezig is.
Ik ben benieuwd wat de combinatie van meer zichtbare, zich verspreidende, alom geliefde personages + ijzersterke games Nintendo in 2015 gaat brengen.

"Er gebeurden dingen in Driveclub die we niet hadden voorzien."


En wij maar denken dat die shit gepland was. Shawn Layden, CEO Sony SCEA

SERIOUS GAMES



Kijk, zo kun je mensen ook overtuigen geld te geven

DE REISBLOG VAN JAN

Na twintig jaar perstrips kent Jan Schiphol beter dan zijn eigen achtertuin. Wat maakte hij afgelopen maand mee?

ONDERHANDELEN VOOR EEN PISTOLETJE

 Dat pistoletje met brie ziet er lekker uit.

 Uuuh... die broodjes zijn voor de business class, meneer.

 Maar daar bent u toch al geweest met uw karretje?

 Ja, dat klopt, maar ze zijn bedoeld voor de business class passagiers.

 Maar deze zijn over, zo lijkt het?

 Ja, dat klopt.... Hihi. Maar als ik er u een geef, wil straks het hele vliegtuig.

 Nobody needs to know.

 Tja, eh... ik moet het echt even vragen.

(2 minuten later)

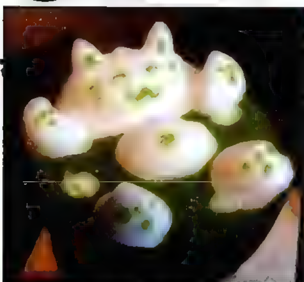
 Okay, het mag, maar u moet het dan niet door vertellen.

 Deal.

Eten tijdens een reis. Het is soms een feestje, maar soms ook een ramp.
Zo had ik voor mijn tripje naar de PlayStation Experience in Londen (zie elders dit nummer) nauwelijks ontbeten en niet geluncht. En een honger dat ik aan boord van het vliegtuig kreeg, zo rond een uur of drie in de middag...
Het pistoletje redde mij enigszins, maar vervolgens heb ik nog drie kwartier in de Heathrow Express gezeten, om daarna nog een uurtje met de taxi richting hotel te gaan. Om half zeven 's avonds was er een borrel. Om zeven uur knorde mijn maag opnieuw.
Om 19:30 (NL tijd 20:30) liepen we eindelijk naar het restaurant. Mijn gezelschap begon inmiddels scheel te zien van de honger. Ik griste nog net een appel van de balie van het hotel.
Uiteindelijk om 20:15 lokale tijd kon ik aanschuiven aan tafel. Maar zonder broodje brie en die appel, was ik gestorven.



SERIOUS GAMES


Geeks en Caffe Latte

Power Spy

- Dat is met afstand de beste grap van deze maand: DLC uitbrengen voor een game die nog niet eens werkt...
- Een voordeel met al die patches; het levert de gamemedia wel extra werk op. Er worden nu ook reviews van patches gedaan.
- Het is nu wachten op de eerste patch voor een patch.
- Of een perstrip voor een patch...
- Far Cry 4 is, terecht, een geliefde game op de redactie. Maar het zet de redacteuren ook aan tot weirde acties.
- Zo heeft JJ een uur lang gezocht naar een Blauwschaap om zijn portefeuille te kunnen vergroten.
- Toen JJ een jaar of vijftien terug begon met zijn carrière als gamejournalist, had hij wel verwacht dat hij veel toffe dingen zou gaan doen, maar op Blauwschapen jagen...
- Jade Raymond gaat weg bij Ubisoft en Assassin's Creed: Unity is buggy...
- Jan is in dit geval 'blij' met haar vertrek, want boos op deze dame worden, dat was hem nooit gelukt.
- Eindelijk kan de Xbox One zich op één vlak beter noemen dan de PlayStation 4. De console van Microsoft doorstond een val van een meter of 15 namelijk beter dan de PS4.
- De Powerspy denkt echter niet dat dit onderzoek invloed gaat hebben op de verkoopcijfers van beide consoles.
- En we sluiten af met onze maandelijkse KLM-bijdrage. Het is algemeen bekend dat het niet helemaal jofelnootjes gaat met onze nationale luchtvaartmaatschappij en dus moet er flink bezuinigd worden. Mogelijk komt er dus een staking aan.
- Jan is hier echter niet bang voor. Hij heeft inmiddels zoveel airmiles gespaard dat hij met die punten eigenhandig een staking kan breken.



Evolve was dé hit op de E3 en de Gamescom dit jaar, maar er werden nog wel grote vraagtekens gezet bij de invulling van de game. Nino vloog naar de studio van ontwikkelaar Turtle Rock om uit te zoeken of Evolve meer te bieden heeft dan een tof concept.


OLVE
Chicago Social
Op uitnodiging van 2K Games vloog ik deze maand naar het zonovergoten Lake Forest, Californië voor de onthulling van de nieuwe game modes van Evolve. Met de recente Big Alpha in het achterhoofd, kon ik niet wachten om te zien wat Turtle Rock allemaal voor me in petto had.
Nino
IS JAGER EN PROOI

Dat monster lijkt precies op mijn overleden tante Bep. Een vreselijk mens ook, we noemden haar irritante.

Voor de mensen die het afgelopen jaar onder een steen hebben geleefd: Evolve is de nieuwe game van de makers van Left 4 Dead, waarin een team van vier verschillende Hunters het opneemt tegen één gigantisch Monster. Het team bestaat altijd uit een Assault, een Medic, een Trapper en een Support, en teamwork is van levensbelang.

"Een squad based multiplayer ervaring die op bijna elk front anders is dan het aanbod van de concurrentie."

Het concept van Evolve is net zo revolutionair als dat van Left 4 Dead destijds. Waar andere ontwikkelaars slechts bezig zijn om de stokoude (Team) Deathmatch-varianten te polijsten, komt Turtle Rock met gedurfde concepten. Natuurlijk is Evolve niet de eerste game die het moet hebben van de co-op multiplayer, maar het is wel de eerste die een team van vier spelers tegenover een even sterke solo speler zet.



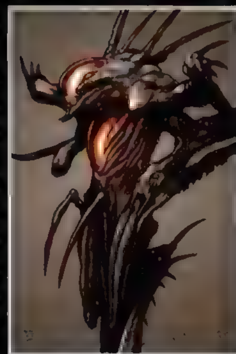
weetje - weetje

Alle medewerkers van Turtle Rock hebben beloofd hun baarden te laten staan totdat Evolve in de winkel ligt. Je zult begrijpen dat ik me meteen op m'n plek voelde tussen al dat gezichtshaar. Slechts een paar losers hebben deze belofte gebroken omdat ze naar een trouwerij moesten en niet mannelijk genoeg waren om hun baarden te laten staan. Oprichter Phil Robb heeft een speciale 'FAIL'-stempel laten maken om deze watjes mee te brandmerken.

DE WRAITH

De Wraith (zie ook screen boven) is het derde, en laatste, monster dat je vrijspeelt in Evolve. Net als de derde groep Hunters is dit monster het lastigst om te beheersen, maar het dodelijkst als je haar eenmaal onder de knie krijgt.

De belangrijkste gave die de Wraith heeft, is de mogelijkheid om te teleporteren. Waar de Goliath rondstapt en de Kraken zweeft, kan de Wraith vliegensvlug over de map heen warpen. Ze is super kwetsbaar - ze heeft de minste health en armor van alle monsters - maar daar staat tegenover dat haar vier abilities ontiegelijk veel potentie hebben.



Met haar **Warp Blast** stort ze zichzelf op een doelwit om vervolgens op allesvernietigende wijze te exploderen.
Met **Abduction** kan de Wraith een Hunter van een gigantische afstand uit de groep plukken om hem vervolgens los van de rest van zijn team aan te pakken. Daar gaat je teamwork.
De **Decoy** ability zorgt er voor dat de Wraith een kloon afvuurt, waarop de kloon het gevecht met de Hunters aangaat en de Wraith onzichtbaar wordt zodat ze haar volgende aanval kan voorbereiden.
Tot slot is er de **Supernova**, de krachtigste aanval van de vier. Hiermee verandert de Wraith in een gaswolk waarin ze helemaal yolo gaat. Alles in de wolk wordt vernietigd door haar zeis en niks is veilig. Pas als de Wraith uit de gaswolk treedt, verandert ze weer in haar normale staat. De Wraith is het enige monster met een eigen map, dus er zit ongetwijfeld een interessant verhaal achter deze monsterlijke sprinkhaan...

Niet kutten

Om het Monster effectief te bestrijden, zullen de vier Hunters allemaal hun rol moeten spelen en hun abilities maximaal moeten benutten. Als ook maar één speler loopt te kutten, is het hele team binnen no time de sjaak.
De abilities van de Hunters zijn dan ook helemaal gericht op teamwork, waarbij de drie ondersteunende klassen (Medic, Trapper en Support dus) voornamelijk bezig zijn om het leven van de Assault zo makkelijk mogelijk te maken, zodat hij op zijn beurt zo veel mogelijk schade bij het Monster kan aanrichten. Zo kan de Trapper het Monster opsporen en in een bepaald gebied vastzetten, waarna de Support bepaalde buffs aan het team kan verschaffen zodat ze extra schade kunnen toebrengen, en de Medic kan het team healen en reviven.

Klassewerk

Uniek aan Evolve is het gegeven dat je voor elke klasse uit drie verschillende personages kan kiezen. Anders dan bij Call of Duty, waar je zelf loadouts samenstelt met verschillende wapens en perks, zijn de personages in Evolve vooraf bepaalde subclasses.
Volgens Turtle Rock oprichter Chris Ashton is deze beslissing vooral genomen vanwege de overvloed aan bizarre wapens en abilities in de game. Als spelers de mogelijkheid zouden krijgen om zelf hun klasse te mixen en

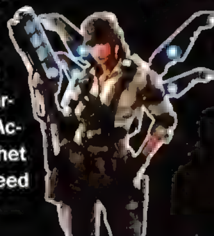
DE NIEUWE HUNTERS

Acht van de twaalf Hunters waren al bekend gemaakt, en tijdens de trip voor deze cover story heeft Turtle Rock de laatste vier helden aangekondigd. Dit kwartet zijn de laatste Hunters die je vrij zult spelen, en ze beschikken dan ook over de meest geavanceerdere abilities.

1 ABE - Deze Trapper is de Han Solo van het gezelschap. Met een snor waar Tom Selleck jaloers op zou zijn en het charisma van Sean Connery is deze cowboy het lievelingspersonage van studiohoofd Chris Ashton. Abe beschikt over een krachtige shotgun die ook op afstand werkt, een geweer dat tracking darts afvuurt en een Stasis Field Grenade om het Monster mee te vertragen.



2 CAIRA - De derde Medic is de intelligentste Hunter van de twaalf. Waar de rest voornamelijk uit is op bloed, wil Caira het Monster juist bestuderen. Haar arsenaal bestaat uit een grenade launcher die enerzijds Napalm afvuurt en anderzijds het team geneest. Daarnaast heeft ze een Acceleration Field dat het team een tijdelijke speed boost verschaft.



3 PARNELL - Parnell is een gebouw van een vent met een Super Soldier Suit die zijn omvang nog imposanter maakt. Zijn speciale ability zorgt ervoor dat hij tijdelijk sneller knalt, harder rent, vlugger herlaadt en hoger springt. Deze bonus gaat echter wel ten koste van zijn health. De ex-militair beschikt over een volautomatische shotgun en een dikke rocket launcher.



4 CABOT - De allerlaatste Hunter die wereldkundig werd gemaakt, is de leider van de groep en de eigenaar van het dropship dat de Hunters aan het begin van elk gevecht aflevert. Deze Support is een ex-Marshall met een Rail Gun die door muren heen kan knallen, een Orbital Missile die radioactief stof laat regenen en een geweer dat er voor zorg dat het doelwit meer schade wordt toegebracht.



matchen, was het risico groot dat ze inefficiënte combinaties zouden maken. Ook is het nu makkelijker om vanaf een afstandje te spotten welke speler over welke wapens en abilities beschikt, omdat ze voor elk personage altijd hetzelfde zijn.

Dialogen

Elk personage heeft een eigen achtergrondverhaal en unieke persoonlijkheid. Zo is Medic Caira bijvoorbeeld de wetenschapsnerd van het stel. Zij wil het Monster het liefst in leven houden om 'm beter te kunnen bestuderen, en laat duidelijk weten het niet eens te zijn met de moordlust van de rest van het team.

Alle twaalf personages hebben hun eigen motivaties en dialogen, die dynamisch met elkaar kunnen worden gecombineerd. Cabot zegt bijvoorbeeld andere shit als hij naast Bucket loopt dan wanneer hij naast Hyde wandelt. Ook de verschillende maps hebben invloed op wat de personages zeggen.

Die (spontane) dialogen dienen niet slechts als simpel vermaak; ze zijn eveneens essentieel voor het verloop van het achtergrondverhaal. Hiermee wil Turtle Rock voorkomen dat je het verhaal al na een paar keer spelen uitgevogeld hebt. Pas nadat je alle maps met alle mogelijke combinaties van personages hebt gespeeld, zul je alles over de wereld van Evolve te weten komen. Zo hebben de fanatieke spelers een reden om de game bijna eindeloos te blijven spelen en zullen casuals geen last krijgen van herhalende audio.



weetje • weetje

Evolve is de eerste game van Turtle Rock Studios die niet met een engine van Valve is gemaakt. Speciaal voor Evolve is de studio overgestapt naar de CryEngine, mede omdat deze software het aanzienlijk makkelijker maakt om de wereld te vullen met flora. Een level dat in de oude Source engine drie maanden kostte, duurt nu slechts drie weken om te ontwikkelen.



Ik weet al wat dat monster met die Turret gaat doen: kraken!

Niet voor n00bs

Als ik één ding heb geleerd van mijn kijkje in de keuken van Evolve is het wel hoe verdomd leuk het is om die game te »

WAT STA JE NOU OP DIE MUISJES TE STAMPEN?
ZE ZIJN VOOR OP BROOD.

MODES

HUNT
De al eerder aangekondigde en meest karakteristieke modus van de game is Hunt. In deze modus moeten de vier Hunters het Monster zien te vinden om hem vervolgens overhoop te schieten. Aan het Monster de taak om te levellen (door de lokale fauna op te snoepen) met als doel het objective van een map te voltooien. Denk bijvoorbeeld aan het verwoesten van een energiecentrale.

NEST
Nest was de eerste nieuwe modus die we te zien kregen tijdens deze trip. In Nest liggen zes Monster-eieren verspreid over de map. Aan de Hunters de taak om deze eieren te vernietigen, aan het Monster om de eieren te verdedigen door de Hunters uit te roeien.
Het Monster heeft de optie om een ei uit te laten komen en zo een kleine minion in leven te roepen. Deze computergestuurde minion zal het Monster bijstaan in het vermoorden van de Hunters.

RESCUE
In de Rescue mode worden de Hunters opgeroepen om overgebleven kolonisten te redden voordat het Monster ze te grazen neemt. Er zijn negen kolonisten over de map verspreid, en als de Hunters de meerderheid van de kolonisten hebben bevrijd, is het potje over. De kolonisten zijn bewapend maar niet sterk genoeg om het zonder hulp te redden. Aan het begin van de ronde wordt de locatie van de eerste twee kolonisten vrijgegeven; als die twee gered zijn, verschijnen de volgende twee, enzovoorts.
Deze mode is speelbaar op alle twaalf maps en de kolonisten zullen elke keer op willekeurige plekken worden gespawned om de potjes interessant te houden.



» spelen met mensen die weten waar ze mee bezig zijn. Evolve komt namelijk pas echt tot zijn recht als je een team van vier spelers hebt waarbij iedereen weet wat hij doet.
Ik speelde eerder The Big Alpha met random gasten op Xbox Live en die ervaring was aanzienlijk minder leuk dan de potjes die ik in de studio speelde. Zonder coördinatie en expertise verzandt Evolve snel in ongecontroleerde chaos of ellenlange potjes waarbij de vier Hunters als kippen zonder kop over de map heen rennen om het Monster te vinden.
Tijdens onze eerste potjes bij Turtle Rock kregen we de nodige coaching van de gasten van de studio. De game doet z'n best om de mogelijkheden van de verschillende Hunters uit te leggen, maar pas nadat wij enkele nuttige tips van onze persoonlijke Hiddink kregen, werd het echt leuk. Ik kan niet genoeg benadrukken dat de lol van Evolve vooral zit in het perfectioneren van het teamwork. De uiteenlopende abilities van de Hunters geven je enorm veel mogelijkheden, en het gevoel dat je krijgt als je weer een nieuwe tactiek hebt bekokstooft, maakt van Evolve de multiplayer game van 2015 waar ik me het meest op verheug.

Kunstmatige inseminatie
Evolve kent geen traditionele singleplayer. De game is helemaal gebouwd voor de online multiplayer, maar mocht je geen internetverbinding hebben, of gewoon geen zin om online te gaan, dan kan je bij de bots terecht.
Turtle Rock Studios werd ooit door Valve ingeschakeld om de bots voor Counter-Strike: Condition Zero te verzorgen, dus het ontwikkelen van geavanceerde, menselijke A.I. is ze niet vreemd.
In principe zijn alle modes speelbaar met de

"Ik kan niet genoeg benadrukken dat de lol van Evolve vooral zit in het perfectioneren van het teamwork."



Op donderdag kwam altijd het drop ship langs.

Nee, wees niet bang voor woordspelingen met een snor; die hebben inmiddels zo'n baard dat ik er een sik van krijg.

DEFEND

In de Defend modus moeten de Hunters een dropship vol kolonisten net zo lang verdedigen totdat het op kan stijgen. Het Monster moet dit binnen de vastgestelde tijd zien te voorkomen. Het Monster spawnt in deze modus als Level 3 Monster (aanzienlijk sterker en lastiger te verslaan) en wordt bijgestaan door een constante stroom kleine minions.
De Hunters worden bijgestaan door turrets rondom de belangrijkste punten op de maps. Defend is speelbaar op een viertal maps die speciaal voor deze modus gemaakt zijn.

EVACUATION

De kers op de taart, de klap op de vuurpijl, de One More Thing van het bezoek aan Turtle Rock Studios was de onthulling van de Evacuation mode. Deze über mode combineert vijf ronden van de simpelere modes tot een soort campaign, met cutscenes en alles.
Je begint Evacuation met een plattegrond waarop alle twaalf maps met elkaar verbonden zijn. Je eerste ronde is altijd Hunt, de drie ronden daarna worden gekozen door te stemmen en je eindigt altijd met Defend.
De uitkomst van iedere ronde is belangrijk en heeft vergaande gevolgen voor de ronde die er na komt. Als je bijvoorbeeld succesvol de energiecentrale weet te verdedigen in de eerste ronde, krijg je in de tweede ronde automatisch een elektrisch hek dat het Monster in zijn bewegingsvrijheid beperkt.
Elke map en elke mode heeft zijn eigen uitkomst, er zijn in totaal 800.000 verschillende combinaties mogelijk. Dit moet er voor zorgen dat Evolve fris blijft, ook na duizenden potjes. De vijf ronden in Evacuation zullen in totaal iets meer dan een uur kosten om te voltooien, wat de mode perfect maakt voor een groep vrienden die een avondje wil knallen. Omdat Evacuation aanzienlijk langer duurt dan de andere modes word je dik beloond met extra veel XP.



Gebruikt ze nou een jetpack of mist dat wijffie gewoon een sterke man om haar te ondersteunen?

bots en kan de A.I. elke rol vervullen. Leuke bijkomstigheid is dat je op elk punt van de game, met een simpele druk op de d-pad, de controle van de A.I. over kan nemen.

Uniek

Als alles uitpakt zoals Turtle Rock Studios hoopt, dan hebben de Amerikanen goud in handen met Evolve. Het is een squad based multiplayer ervaring die op bijna elk front anders is dan het aanbod van de concurrentie. Dankzij de 'scheve' verhouding van vier Hunters tegen één Monster kan de studio hele interessante dingen doen met de gameplay. Elke Hunter heeft onbeperkte ammo, een dikke jetpack om tijdelijk mee te vliegen en abilities die in elke andere shooter zwaar overpowered zouden zijn. Daar staat tegenover dat het Monster in z'n eentje net zo krachtig is als alle Hunters bij elkaar.
In de praktijk resulteert spelen als Monster in compleet andere gameplay, waarbij van teamwork natuurlijk geen sprake is. Net zoals de Hunters, heeft elk van de drie Monsters in de game zijn eigen set aan skills, die stuk voor stuk van essentieel belang zijn voor de overwinning. Uniek aan de Monsters is dat ze tijdens een potje kunnen levellen door wilde dieren op te eten. Het Monster moet in modes als Rescue en Nest (zie kaders) dus afwegen of hij eerst gaat evolueren of juist zo snel mogelijk de Hunters gaat killen voordat ze te dichtbij komen.



weetje - weetje

Alle extra maps die na de release als DLC uitkomen, zullen gratis zijn. Je hoeft alleen te betalen voor extra Monsters en Hunters. Ook zal de levelcap gratis worden verhoogd in een toekomstige update.

Pro skillz

Nu de trip voor deze coverview de grootste vraagtekens rondom Evolve heeft weggenomen kunnen we, net als Turtle Rock, alleen maar afwachten hoe het straks in februari allemaal uit gaat pakken. Met een beetje geluk vormt zich een flinke community rondom deze game en zijn spelers nog maanden bezig om tactieken en strategieën te perfectioneren.
Ik hoop zelf vooral dat mijn vrienden deze game gaan spelen, want ik kan niet wachten om mijn nieuw verworven pro skillz los te laten op die nietsvermoedende n00bs.



VERWACHTING *NINO:*

Evolve is een squad based shooter als geen ander. Als het hele team samenwerkt en de meest geavanceerde tactieken uit de kast haalt, is deze game op z'n best. Ik hoop wel dat mijn vrienden het ook gaan spelen, want ik ben bang dat de lol er anders snel vanaf is.

+ Haakt heerlijk weg.
+ Next level co-op.
+ Toffe personages.
+ Bijna oneindig herspeelbaar.
- Waarschijnlijk alleen leuk met vrienden.

CO-OP / FIRST-PERSON SHOOTER
TURTLE ROCK STUDIOS / 2K GAMES
10 FEBRUARI 2015

KULUM



Sander Nienkemper

twitter.com/Spooky1611

Op reis naar:
Linkin Park @ The Ziggo Dome in Amsterdam

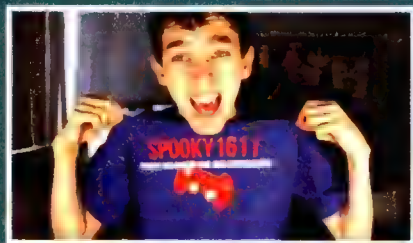
Speelt:
PES 2015, GTA V, FIFA 15, Minecraft, Driveclub en Call of Duty: Advanced Warfare



Sander Nienkemper maakt op YouTube gaming video's als Spooky1611, en heeft inmiddels al 100.000 abonnees! Ook is hij een fanatiek voetbalgamer. Hij vertelt er meer over in onze maandelijkse Kulum.

DE CIRKEL IS ROND!

Opnemen, bewerken, renderen, uploaden en inplannen zijn de dingen die zich elke dag opnieuw in mijn hoofd afspelen. Acties die ik constant moet doen om een leuke video van een game online te krijgen. Soms in de vorm van een playthrough waarbij ik commentaar geef, soms een compilatie van grappige momenten.
Je moet ervoor zorgen dat je elke dag weer enthousiast voor de camera verschijnt en de kijker met je games weet te boeien. Dat is wat ik tegenwoordig doe en waar ik meer dan 100.000 abonnees mee heb bereikt op YouTube.
Toch was dat niet mijn oorspronkelijke intentie (vandaar de ietwat ongelukkige naam). Ik begon namelijk als Pro Evo Soccer kanaal en maakte video's van mijn vetste doelpunten. Pro Evo staat overigens nog steeds centraal in veel wat ik doe en wie ik ben.



LIEFDE VOOR VOETBAL

Terug naar 2004. Als jochie van twaalf speelde ik FIFA 2003, maar mijn focus lag destijds vooral op racegames. Met een paar euro op zak speurde ik in de stad naar games om me een paar middagjes mee te vermaken. Dat waren de tijden dat ik nog impulsaankopen deed en niet het internet afstruinde om honderden reviews te lezen, gameplay video's te checken of het totaalcijfer van alle recensies op Metacritic te bekijken.
En dan... in een 'budgetbak' zie ik een GO-TY-editie van Pro Evolution Soccer 4 liggen, en zonder ook maar iets te weten van die serie koop ik 'm...
Het vrije gevoel dat PES 4 mij toen gaf was, zeker vergeleken met FIFA 2003, echt ongelofelijk. Dat gevoel van meer vrijheid en de grote learning curve zorgde ervoor dat ik ineens non-stop een voetbalspel aan het spelen was! Dankzij PES kreeg ik ook een zwak voor de voetbalsport. Waar de meeste mensen als voetbalfan hun favo sport willen nabootsen in een game, is het bij mij dus precies andersom gegaan.

DIGITALE SCHUMACHER

Pos	Driver	Points
1	sander_n	532
2	a_moreno	434
3	Rinker	349
4	batman	304
5	Red-5	294

Als jochie van elf leerde ik de wereld van online racing kennen, dat toen echt nog in de kinderschoenen stond. Samen met mijn vader (Rinker) deed ik mee aan Online Racing Leagues voor de game F1 Challenge '99 02 tegen mensen over de hele wereld.
Waar sommigen toen al een vette cockpit hadden gemaakt voor hun bureau, kreeg ik een Microsoft stuurtje van de Aldi. Daarmee ben ik twee keer in een volledig gesimuleerd F1 seizoen kampioen geworden! 'Why is this eleven year old whooping us all?'



FIFA VERSUS PES

Iets wat mij nog altijd fascineert en wat ook nooit zal stoppen, is de rivaliteit tussen games in een bepaald genre.
Diehard fans van Call of Duty zeggen mij dat ik puur voor die game moet gaan terwijl de Battlefield spelers, zonder ook maar even de rivaal geprobeerd te hebben, mij vertellen waarom hun game de beste is.
Tegenwoordig speel ik FIFA én PES. Waar ik *Pro* de laatste jaren wat vaker heb weggelegd, heeft FIFA steeds meer aandacht gekregen, maar misschien dat het dit jaar weer een beetje omdraait.
Ik vroeg een aantal FIFA fans of ze PES 2015 eens zouden willen proberen aangezien die qua gameplay toch echt van een goed niveau is, maar kreeg een keihard 'NEE' van de boys te horen, met de reden dat PES zuigt. Ik vroeg ze of ze het spel al hadden geprobeerd, maar dat hadden ze dus niet.
Tja, zo werkt het helaas bij velen. Hun mening staat al vast en ze staan nergens voor open. Ze horen bij een groep, praten anderen na, en dwingen mij tot een keuze, anders doe ik het fout. Maar ik speel gewoon FIFA én PES, net als Call of Duty én Battlefield. Prima toch?



PLAYSTATION EXPERIENCE

PS4 GAAT KNALLEN IN 2015

INCLUSIEF 4 PS4 PREVIEWS!

De PlayStation bestaat twintig jaar en dat moest gevierd worden. De Amerikanen deden dat in Las Vegas en voor de Europese pers was er een feestje in Londen georganiseerd. Jan pakte het vliegtuig, speelde vier vette games en haalde heel wat zoete herinneringen op.



"Het waren twintig prachtige jaren, maar ik heb het idee dat we nog maar net begonnen zijn". Aan het woord is SCEE President Jim Ryan, een oude rot in het vak. Hij maakt grapjes over zijn leeftijd: *"let this old man relive some of it's favorite memories"*, maar hij is ook kritisch: *"The beginning of PlayStation 3 was challenging."*
Op dit moment gaat het PlayStation voor de wind. Met meer dan 13,5 miljoen verkochte PlayStation 4 consoles leidt Sony de nieuwe generatie. Ryan kan het niet laten een klein sneertje te droppen: *"They said home consoles are a thing of the past. They said it was all going to be tablets and phones. While these platforms are very important, PlayStation is stronger than ever."*

GAME-MUSEUM

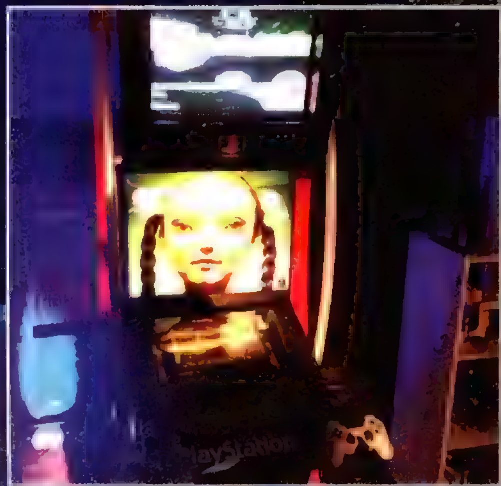
Voordat Sony ons hun, naar eigen zeggen, ijzersterke line-up laat spelen, is het eerst tijd voor een feestje. In de Londense club 'Push' kan gedronken, gedanst én gegamed worden. Boven op de balkons staan overal PsOne-, PS2-, PS3- en PS4 consoles. Met name op de oude klassiekers wordt fanatiek gespeeld. Het is alsof ik in het museum van mijn eigen gamehistorie rondloop. Metal Gear Solid, Grand Theft Auto 2, de eerste Ridge Racer, Crash Bandicoot, Jak & Daxter, Dance Dance Revolution en ga zo maar door. Maar ook de PS3 games weten menigeen nog te verleiden; God of War III (uit 2010) bijvoorbeeld ziet er nog opvallend goed uit. Misschien komt het ook omdat de stap van PS3 naar PS4 een stuk kleiner is, dan van PS2 naar PS3 destijds.

BLOODBORNE

Toch hebben we de dag na het feest weinig te klagen op grafisch gebied als we met de nieuwste games aan de slag mogen. Zo begint Bloodborne er steeds beter uit te zien. De wat stotterende framerate van de E3, Gamescom en de Alpha is inmiddels strak getrokken. En door de opstelling van een trits consoles naast elkaar, kan ik nu goed zien hoe de verschillende wapens tot een subtiele verandering in gameplay leiden.
Wanneer je met een enorme hamer op vijanden inhakt, veroorzaak je sneller schade. Echter, mis je een slag, dan kost het ook even tijd om je te herpakken en ben je kwetsbaar voor tegenaanvallen. Een

MIJN FAVORIETE PS2 GAME

GOD OF WAR
God of War II zorgde ervoor dat de vuige franchise bij iedereen in het vizier kwam, maar het was toch vooral het dramatische verhaal en de enorm brute combat van het origineel die me volledig overrompelden.






BLOODBORNE


BLOODBORNE

lange bijl is vooral handig om een vijand iets verder weg in stukken te hakken, maar met meerdere vijanden is een kort zwaard veel beter.
Wie nog twijfelt over de moeilijkheidsgraad kan ik geruststellen. Bloodborne vraagt nog steeds het uiterste van de speler. Zelfs de meest doorgewinterde Dark Souls-spelers waren op het event in Londen aan het vloeken en tieren nadat ze voor de zoveelste keer het loodje legden. Gelukkig kun je in Bloodborne - geheel in stijl met de Souls games - handige shortcuts creëren. Ben je gesneuveld, dan kun je het redelijk vlotjes opnieuw opnemen tegen die smerige, angstaanjagende boss. Want afzichtelijke monsters ontwerpen, dat kunnen de Japanners van From Software als de beste.



MIJN FAVORIETE PS3 GAME

UNCHARTED 2: AMONG THIEVES
Alles wat goed, leuk en indrukwekkend was aan UC, werd vervolmaakt in UC2. Een prachtig, waarachtig avontuur met alleen maar hoogtepunten en memorabele scènes die op het witte doek niet zouden misstaan.


BLOODBORNE

KERKERS

Grootste nieuws waren de Chalice Dungeons, een vertakkend netwerk van procedureel gegenereerde dungeons onder de stad Yharnam. Dit systeem is naadloos verbonden met de rest van de wereld, en de kerkers zitten vol smerige vijanden, van klein tot beeldvullend, die je alleen of met anderen te lijf mag gaan. Als je tenminste niet eerst slachtoffer bent geworden van de talloze boobytraps zoals valluiken, uit muren schietende speren en rollende rotsblokken. De Chalice Dungeons zullen vooral op multiplayer gebied een belangrijke rol gaan spelen.
Naast de asynchronische multiplayer die we al kenden uit de Souls games, wordt samenspelen sowieso veel belangrijker. Gamedirector Hidetaka Miyazaki zei daar in Londen het volgende over: *"We hebben grote ambities voor de multiplayer van Bloodborne. Zo zijn er talloze mogelijkheden voor de uiteindelijke game. Je kunt spelers die de game nog niet hebben, uitnodigen in dat deel van de Dungeons dat je hebt vrijgespeeld, of samenkomen met gelijkgestemden. Zo kunnen nieuwkomers met elkaar optrekken maar core Souls spelers kunnen ook met elkaar op avontuur gaan. Tegelijkertijd kunnen beginnende spelers leren van meer ervaren spelers. Het gaat veel verder dan hetgeen we tot nu toe hebben gedaan."*
Waar dit in de praktijk toe gaat leiden, is nog effe afwachten, maar het lijkt er verdacht veel op dat Miyazaki op een soort van kleine gildes doelt.



TEARAWAY UNFOLDED

Zo donker, bloederig en mistroostig als Bloodborne oogt en voelt, zo kleurrijk, vrolijk en quirky is Tearaway Unfolded. De PS4-versie is geen directe port van de PS Vita game, die veel te weinig mensen hebben gespeeld. Daarom is het goed dat deze titel een tweede kans krijgt, in een aangepaste versie.
De game huisvest meer content en de puzzels zijn helemaal toegespitst op de PS4 controller. Zo laat je trampolines bewegen door op de touchpad te tikken en op die manier bestuur je ook de wind. Kleine, boosaardige wezentjes kun je in een afgrond duwen door ze te verblinden met licht... dat uit je »


TEARAWAY UNFOLDED


TEARAWAY UNFOLDED


TEARAWAY UNFOLDED


UNTIL DAWN


MIJN FAVORIETE PSONE GAME

METAL GEAR SOLID
Dankzij Kojima's meesterwerk uit 1999 ontstond mijn liefde voor spionage- en stealthgames, om daarna nooit meer weg te gaan.

» controller schijnt. Je controller vormt dus een integraal onderdeel van de game en daarmee breekt het spel op grappige wijze met de vierde muur.
Het aller leukste vond ik de verschillende manieren waarop je dingen kunt gooien. Zo kun je wezentjes steentjes in je controller laten mikken door de PS4 controller horizontaal omhoog te kantelen. Vervolgens kun je richten op een doelwit of trigger-plate en daarna de steen weer 'uit' je controller laten suizen. Je kunt ook een complete eekhoorn in je controller 'vangen' om deze daarna te gebruiken als een soort eikelkanon. Hilarisch en handig en 't voelt allemaal zo makkelijk en natuurlijk... zoiets kan alleen Media Molecule bedenken.

UNTIL DAWN

Van de cuteness van Tearaway was het even omschakelen naar de klassieke horror van Until Dawn. Het hielp dat ik de game mocht spelen op een pikdonkere zolder in een kamertje vol wapperende witte lakens, al is de game eng genoeg van zichzelf. Daar moet ik echter direct bij zeggen dat je absoluut fan van Heavy Rain moet zijn om deze game te kunnen waarderen.
Je speelt met acht verschillende personages die samen zijn gekomen in een luxe berghut in de winter. Het is een klassieke horror-setting, waarbij verschillende personages lekker cliché worden gepresenteerd. Echter, het is aan de speler en diens keuzes hoeveel van deze acht personages het overleven, want iedere keuze die je maakt, is van (levens)belang.
Uniek is dat als je eenmaal een keuze maakt, je daar niet meer op terug kunt komen. Het is dus niet mogelijk om effe snel een oude savegame op te halen. Ook kun je chapters pas herspelen als je de game hebt uitgespeeld.

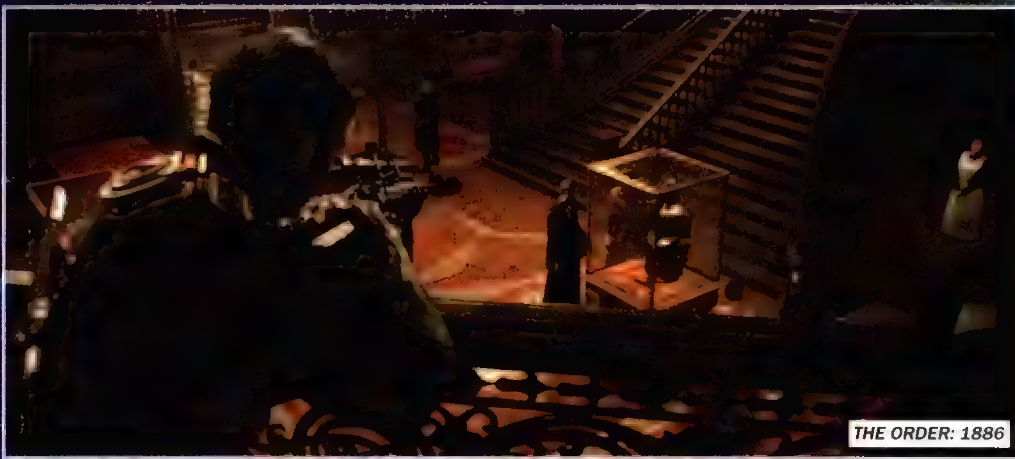
Dat is een dappere, maar ook een gevaarlijke keuze, want als spelers het idee hebben dat ze één verkeerde beslissing hebben genomen en vervolgens meteen worden afgestraft met de dood, kan dat frustratie opleveren. Toch is dit misschien wel de beste aanpak voor een dergelijke game, omdat je op die manier de speler daadwerkelijk het gevoel geeft in een horrorfilm beland te zijn.

RUN OR HIDE

In de scène die ik in Londen speelde, neemt het personage Samantha (Hayden Panettiere uit *Heroes*) een bad, terwijl een moordenaar - een creep met een clownsmasker - haar van heel dichtbij bekijkt. Samantha heeft niks door omdat ze met een koptelefoon lekker van haar muziek ligt te genieten. Wanneer de kaarsen in de kamer opeens doven, gaat ze op onderzoek uit en blijkt dat iedereen in de lodge verdwenen is.

Na een ranzige 'voorstelling' in de thuisbioscoop snapt Sam dat het goed mis is en volgen de keuzes elkaar in rap tempo op. Die keuzes komen in vormen als 'ren weg van je belager' en 'gooi een vaas naar je belager'. Daarna 'spring door het raam' of 'verstop je onder het bed'. En dat gaat zo maar door.
Tussendoor moet je ook nog als een dwaas op een van de actieknoppen op de controller drukken, bijvoorbeeld wanneer Sam snel de trap afrent. In mijn tweede speelsessie vergat ik dat bewust, waarna Sam van de trap lazerde en haar knie bezeerde.
Dit kan, zo vertelde de producer van de game mij later, verstrekkende gevolgen hebben voor het verloop van de game. Wellicht kan Sam later niet meer wegrennen vanwege haar blessure, waardoor ze ten prooi valt aan de moordenaar of een vriend niet tijdig kan redden.
Samuel was op Gamescom niet onder de indruk van Until Dawn, maar die kleine, opgewonden Spanjaard vond Heavy Rain ook al niet leuk. Je


UNTIL DAWN


THE ORDER: 1886





THE ORDER: 1886

moet van tevoren dus wel goed weten waar je instapt. Ik vind het eigenlijk wel verfrissend wat de makers hiermee proberen, want een (clichématig) horrorverhaal op deze manier presenteren, is nooit eerder gedaan.

THE ORDER: 1886

Dé game voor mij in Londen was echter The Order: 1886. Deze filmische game lijkt mensen in twee kampen te verdelen. Het ene kamp is bang dat het spel veel te rechtlijnig en te makkelijk wordt, terwijl anderen zeer geïmponeerd zijn door de graphics en de unieke steampunky Victoriaanse setting.
Over één ding zijn beide partijen het eens: The Order: 1886 wordt scripted as hell. Persoonlijk heb ik daar helemaal geen moeite mee, maar ik wil het wel nog eens gezegd hebben. Dit spel is rechtlijniger dan een liniaal, volgestopt met (quasi) QTE's, met een aaneenschakeling van tussenfilmpjes.
Maar oh, oh... wat heb ik genoten van mijn speelsessie. Want gelukkig bevat The Order: 1886 ook gewoon lekker veel heerlijke, cover based shootouts in de geest van Gears of War. Okay, dit is meer Gears of War voor je moeder, maar dat boeit mij dus echt geen hol.
Net zoals het me echt geen sikkepit uitmaakt dat The Order: 1886 geen multiplayer component kent. Van meet af aan heeft Ready at Dawn één doel voor ogen gehad: een prachtige, filmische cover-based shooter maken in een unieke setting met unieke wapens, maar nog altijd *grounded in reality*. En die missie lijkt zeer goed te slagen.
Voor wie het nog niet wist: The Order: 1886 ziet er echt geweldig uit. Dit is zonder twijfel de mooiste game die je begin 2015 kunt spelen, en ik verwacht niet dat er snel een titel komt die er beter uit gaat zien. In ieder geval niet qua personages.
Tussenfilmpjes en ingame beelden zijn letterlijk identiek. Die nieuwe trailer waar je met de vier Knights van The Order bovenop die enorme zeppelin staat? Dat is dus gewoon ingame! Er is grafisch geen verschil meer tussen zelf spelen en een tussenfilmpje, en af en te wist ik dan ook niet meer of ik al aan de bak mocht of dat ik nog effe moest wachten tot het filmpje afgelopen was. En laat dat nou precies de bedoeling van de makers zijn.

KLASSIEK

Qua diversiteit zit het ook wel snor. Na wat exploratie in de Zeppelin was het tijd voor een stukje stealth gameplay (waarbij ik guards een enorm gat in hun nek toebracht met mijn sabel), wat simpele puzzels (het defusen van een stoppenkast en het openboren van een slot) maar ook lekker huishouden met cover based knal-gameplay.
Dat laatste voelt zo natuurlijk en gaat zo soepel, dat je zou denken dat de makers les hebben gehad bij Bungie, DICE en Infinity Ward.
Galahad plakt automatisch aan cover wanneer dat logisch is, maar je kunt dit ook handmatig doen. De wapens spreken stuk voor stuk tot de verbeelding, laten zich allemaal anders bedienen, hebben soms een secundaire vuuroptie en klinken heerlijk. Of je nu met een sluipschuttersgeweer, een Victoriaanse shotgun of een combinatie van een luchtdrukpistool en een mitrailleur lood pompt, het voelt allemaal perfect. En een John Woo-achtige shootout in een keuken vol koperen pannen die alle kanten opvliegen, voelt verrassenderwijs helemaal op z'n plaats in deze game.
The Order: 1886 doet bovendien in veel opzichten denken aan de BioShock games. Ook hier mag je schieten in een wonderbaarlijke wereld die niet direct met een andere game te vergelijken is, en ook hier zijn het verhaal en de bijbehorende personages misschien wel belangrijker dan de gameplay zelf. Waar de shooter mechanics in BioShock echter niet altijd bij iedereen in de smaak vielen, is ook dat gedeelte bij The Order: 1886 dik in orde.

MIJN PS4 WISHLIST VOOR 2015

The Order: 1886, RiME, Uncharted 4, No Man's Sky.

STERK JAAR

Zoals het er nu naar uitziet, wordt 2015 een sterk jaar voor de PS4. Met Until Dawn, Bloodborne, Tearaway Unfolded en The Order: 1886 is er aan diversiteit geen gebrek. En wat nog te denken van **No Man's Sky** (al zie ik die nog wel slippen naar 2016), **The Tomorrow Children**, **RiME** en natuurlijk **Uncharted 4** (zie screen onder).
Ik ben benieuwd wat Microsoft daar tegenover gaat zetten. Het zou mooi zijn als de Amerikanen ons volgend jaar met minstens zoveel lekkers gaan verleiden. Maar één ding is duidelijk: PS4 bezitters zitten er in 2015 warmpjes bij. ✖


UNCHARTED 4

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



GRADDUS

Je hebt 't vermoedelijk al gelezen op de redactiepagina, maar we moeten Graddus toch nog effe extra in het zonnetje zetten vanwege zijn optreden op 5 december. Niet alleen liep hij hier op de oververhitte redactie een hele dag rond met baard en tabberd, ook speelde hij z'n rol zo overtuigend dat enkele stagiairs spontaan weer begonnen te geloven!
Een redacteur die op zo'n weergaloze wijze z'n veelzijdigheid toont, mag je inderdaad een speciale noemen.

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"IK HEB VRIENDSCHAPPEN VERDIEPT, EN VIND NU ZELFS MIJN KINDEREN LEUK."



062 De meerspelerstand van Super Smash Bros. heeft positieve gevolgen voor het gezinsleven van Jurjen.

SPECIALE SPECIAL VAN DE MAAND

AAN HET EIND VAN HET JAAR ONTKOMEN OOK WIJ NATUURLIJK NIET AAN EEN TERUGBLIK, DUS DEELT DE PU-REDACTIE HUN HOOGTE- EN DIEPTEPUNTEN VAN 2014 MET JULLIE. EN DAT DOEN ZE GRAAG.



034 Iedereen was vrij om z'n eigen invalshoek te kiezen, maar aan een Top 5 van de beste games van het afgelopen jaar viel voor niemand te ontkomen... alleen Ed trok zich er geen reet van aan.

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT

REVIEWS

IN DIT NUMMER

OOK GESPEELD

COMPANY OF HEROES 2: ARDENNES ASSAULT
KINGDOM HEARTS HD 2.5 REMIX
CHARIOT
WATCH_DOGS
MONUMENT VALLEY - THE FORGOTTEN SHORES
THIS WAR OF MINE
NEVER ALONE
ASSASSIN'S CREED: ROGUE
PERSONA 4 ARENA: ULTIMAX
LEGO BATMAN 3: BEYOND GOTHAM
GEOMETRY WARS 3: DIMENSIONS
PIER SOLAR AND THE GREAT ARCHITECTS HD
ESCAPE DEAD ISLAND
PERSONA Q: SHADOW OF THE LABYRINTH
PROUN+
TALES FROM THE BORDERLANDS - EPISODE ONE

'BUGGY GAMES' AAN HET SPIT

DEZE MAAND ROOSTERT PU VERS AAN HET SPIT: Buggy Games

De game-industrie levert steeds vaker spellen af vol problemen en bugs, en daarom rijgen we die buggy games, en daarmee de developers ervan, aan het spit. Omdat we echter op korte termijn geen verbeteringen op dit gebied verwachten, vroegen we enkele bekende survivalspecialisten hoe met deze shit om te gaan.



ALLES IN HET LEVEN STAAT OF VALT MET VOORBEREIDING EN DUS OOK HET SPELEN VAN EEN EVENTUELE BUGGY GAME VOORDAT JE BEGINT, IS HET ZAAK VRIENDIN/OUDERS/BUREN TE WAARSCHUWEN VOOR EEN EVENTUELE WOEDEAANVAL. LEG DAARNAAST ALLES WEG WAT BREEKBAAR IS EN VERPLAATS HUISDIEREN NAAR EEN ANDERE RUIMTE.



DOOR EMBARGO'S, LAAT AANLEVEREN VAN GAMES ÉN HET FEIT DAT JE DE MP VOOR LAUNCH NIET OPTIMAAL KUNT TESTEN, IS HET BIJ 'DAY ONE-REVIEWS' (HELAAS) BETER OM ALTIJD EEN SLAG OM DE ARM TE HOUDEN. WIL JE ZEKER ZIJN VAN JE ZAAK, WACHT DAN EFFE MET JE EVENTUELE AANKOOP EN HOU PU.NL IN DE GATEN. BLIJKEN ER NA LAUNCH TOCH NOG DINGEN MIS MET EEN GAME, DAN LEES JE HET DAAR METEEN. EN KUN JIJ ALSNOG EEN ANDERE KEUZE MAKEN ..



JE KOOPT DE GAME OP DE RELEASEDAG EN HIJ LOOPT NIET SOEPEL. TEL DAN TOT TIEN EN LEG DE CONTROLLER WEG. DE KANS IS IMMERS GROOT DAT JE JE FRUSTRATIE BOTVIERT OP DAT APPARAAT EN DAT KOST JE NOG EENS 60 EURO BOVENOP DE 60 EURO VAN JE 'ROTTE' GAME.



IN PLAATS VAN 'VANDALISME' KUN JE JE WOEDE BETER KWIJT DOOR DE BETREFFENDE DEVELOPER/PUBLISHER STIJF TE SCHELDEN. TERMEN ALS 'ZAKKENVULLERS, DROPSTAVEN, HANGJASSEN, WEGGOOIERS EN PURE DIEFSTAL' HELPEN JE DOOR DE EERSTE ZWARE MOMENTEN HEEN.



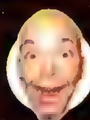
DE MENS ONDERSCHEIDT ZICH VAN HET DIER DOOR ZIJN INTELLIGENTIE. SCHAKEL BIJ PROBLEMEN DAAROM ZO SNEL MOGELIJK DIE HERSENCAPACITEIT IN EN CHECK IN WELKE ONDERSTAANDE CATEGORIE JOUW PROBLEEM VALT.
CATEGORIE 1: BUGS, FRAMERATE ISSUES, CORRUPTE SAVEFILES EN ANDERE IN-GAME PROBLEMEN.
CATEGORIE 2. ONLINE PROBLEMEN
IEDERE SURVIVAL-SPECIALIST KAN JE VERTELLEN DAT JE EERST JE PROBLEMEN MOET INVENTARISEREN EN CATEGORISEREN, VOOR JE ZE KUNT OPLOSSEN.

BIJ CATEGORIE 1-BAGGER LEREN DE FEITEN DAT DE MEESTE PROBLEMEN AL SNEL MET EEN PATCH VERHOLPEN WORDEN. MOCHT ER NA EEN WEEK OF TWEE GEEN MERKBARE VERBETERING OPTREDEN, DAN IS ER IETS ECHT MIS. OF JE JE GELD TERUG KAN KRIJGEN, HANGT AF VAN DE WELWILLENDHEID VAN DE PUBLISHER. EA HEEFT BIJVOORBEELD EEN NIET-GOED-GELD-TERUG GARANTIE OP AANKOPEN VIA ORIGIN, EN STEAM BEZIT OOK EEN GOEDE NAZORG. CHECK DAAROM ALTIJD DE WEBSITE VAN DE PUBLISHER OF MAIL ZE. HET KAN HELPEN.

HEB JE TE MAKEN MET ONLINE SHIT ZOALS OVERVOLLE SERVERS, ROTTE MATCHMAKING OF LAG... STAY COOL, DE ERVARING LEERT DAT NA EEN DAG OF DRIE ALLES AL EEN STUK BETER LOOPT. ZIJN ER NA DIE EERSTE DAGEN NOG STEEDS PROBLEMEN? CHECK DAN HET ONLINE TRACK RECORD VAN DE DEVELOPER/PUBLISHER. BETREFT HET EEN PRODUCT VAN BIJVOORBEELD BLIZZARD, ACTIVISION OF BUNGIE DAN WORDEN DE ZAKEN VAAK ALSNOG SNEL GEFIXED. GAAT HET OM EA, 2K OF UBISOFT DAN KUN JE RUSTIG EEN DIK BOEK GAAN LEZEN. MAAR OOK DAN NIET GEWANHOOPT, WANT UITEINDELIJK VERDWIJNEN OOK DAAR ALLE ONLINE PROBLEMEN. HETZIJ OMDAT ZE TOCH NOG GEFIXED WORDEN, HETZIJ OMDAT GAMERS AFHAKEN EN SERVERS ALDUS ONTLAST WORDEN.
KORTOM, HOE FUCKED-UP DE PROBLEMEN OOK ZIJN, OOK IN DE DIGITALE WERELD HEELT TIJD DE MEESTE WONDEN. EN NU MAAR HOPEN DAT DEVELOPERS DAAR NIET LUI VAN WORDEN...

SHATTERED WORLDS

VAN D&D NAAR DIGITAAL



JURJEN OP BEZOEK BIJ SPELONTWIKKELAAR SHATTERED WORLDS

Sinds Hearthstone is Jurjen fan van tactische kaartspellen. Samuel was dat al veel langer, en tipte Jurjen over de komende card & combat game Shattered Worlds. Jurjen wilde de makers van dat spel best eens bezoeken - helemaal toen hij ontdekte dat die gasten, net als hij, in Assen zijn gevestigd!

Arrie (30) en John (33) zijn vrienden. Ze studeerden beiden in Groningen. Arrie deed communicatietheorie, John studeerde Engelse taal- en letterkunde. Studies die best wat inspanning vereisen, maar misschien ging er tijdens hun studiejaren (2005 tot 2008) wel méér tijd en energie zitten in hun grote hobby: Dungeons & Dragons.

John vertelt dat ze dit fantasiespel op de klassieke manier speelden, dus met pen, papier, dobbelstenen en een Dungeon Master. "Een lege pizzadoos als dobbelsteenvanger en gaan met die banaan. We kochten ook vaak van die lege dummyboeken om de wereld in op te tekenen en uit te werken."

Arrie: "We zaten meestal in mijn studentenkamertje te spelen, soms sliepen we dan even tussen de pizzadozen en kratten bier. Maar we wilden ook wel eens een heel weekend doorhalen. Dan begonnen we op vrijdagmiddag, en waren we op maandagochtend helemaal kapot, maar hadden we wél een heel verhaal gespeeld."

Je kunt de verhalen voor D&D uit boeken halen, maar het clubje van Arrie en John bedacht liever hun eigen verhalen. "En zo is geleidelijk ook het verhaal van Shattered Worlds ontstaan, de game waar we nu aan werken."

Verplaatsen

Shattered Worlds is een strategisch kaartspel à la Magic: The Gathering en Hearthstone, maar dan met een sciencefiction-thema. En, nog veel belangrijker eigenlijk, bij Shattered Worlds leg je je eenheden niet gewoon op tafel tegenover die van je tegenstander; je kunt ze net als in Fire Emblem en XCOM over de vakjes van een speelveld verplaatsen.

Als Arrie het spel demonstreert, zie ik dat het in grote lijnen werkt als in Hearthstone. Elke beurt krijg je er een manapunt bij, en als je genoeg punten hebt, kun je een ruimteschipkaart op het speelveld plaatsen. Je begint in een veld naast je moederschip, en kunt



WORD EEN PIONIER!

Wie alvast kennis wil nemen van Shattered Worlds en wil meehelpen het spel te verbeteren, kan zich aanmelden voor de pioniersmissies die in januari 2015 van start gaan.

*Arrie: "Je krijgt dan een heel karige versie van het spel, maar al wel met de gameplay die we voor ogen hebben. We vragen mensen: ga het spelen, ga lekker decks in elkaar zetten, en laat ons weten wat je ervan vindt. We hebben op dit moment zo'n 750 inschrijvingen, maar kunnen er wel wat meer gebruiken... en we zijn heel benieuwd wat de PU-lezers van onze game vinden!" Dus, waar wacht je nog op? Ga naar **signup.shattered-worlds.com**, meld je aan als pionier, en lever als een van de eerste mensen op aarde strijd in het universum van Shattered Worlds!*



SHATTERED WORLDS

Shattered Worlds mengt de regels van een strategisch kaartspel met de beweeglijkheid van turn-based oorlogsspellen...in een sciencefiction setting! Er zijn twee soorten kaarten: ruimteschepen en buffs die de eigenschappen van die schepen veranderen.
Je plaatst je schepen nabij je eigen moederschip, en verplaatst ze over de zeshoekjes van het speelveld met als doel het moederschip van je tegenstander te slopen. Daarbij moet je ook rekening houden met vertragende asteroïdevelden en andere hindernissen die zich mogelijk in het speelveld bevinden.
De game is sinds begin 2014 in ontwikkeling, en in grote lijnen al speelbaar. Demonstraties tijdens First Look en Epicon leverden volgens Arrie veel positieve reacties op. "Het is wel eng om je game te laten zien, het is toch je kindje, en er waren ook wel wat kritische noten, waar ik eigenlijk heel blij mee ben, maar mensen benoemen vooral de potentie. Ze zeggen, het is echt iets nieuws, het speelt heel lekker, het ziet er gelikt uit, en we zijn heel benieuwd waar dit heen gaat." Shattered Worlds verschijnt als alles goed gaat april 2015 op de Early Access-afdeling van Steam.

vanaf daar 'door de ruimte' reizen, met de snelheid die op de kaart staat aangegeven. Doel is het vernietigen van het vijandelijke moederschip, aan de andere kant van het speelveld.
Arrie: "Maar de bewegingen maken Shattered Worlds dus heel anders dan andere kaartspellen. Je moet zorgen dat je in de juiste richting beweegt om aan te vallen. De snelheid van je eenheden is ook belangrijk. En de afstand tot de vijand."
Het combineren van een strategisch kaartspel met beweeglijke combat. Ik kijk toe, en vraag me af waarom niemand anders zoiets al eerder gemaakt heeft. Want het blijkt zeer boeiende gameplay op te leveren. En het lijkt erop dat Arrie en John ook nog eens de juiste mensen om zich heen hebben verzameld om hun concept op pakkende wijze uit te werken.

Geek scene

Arrie zegt dat hij en John als gamedesigners werken. "Dus wij doen alles op het gebied van lore en gameplay. Dan hebben we een programmeur zitten in Den Haag, onze artist zit in Indonesië en via een vriend zijn we in contact gekomen met Martijn Spierenburg, de toetsenist van Within Temptation, die is nu met de soundtrack bezig."
Ik vraag de mannen hoe ze in godsnaam aan een artist in Indonesië komen.
John: "Nou ja, we zijn behoorlijk actief in de geek scene, en hebben ook wel wat vrienden in de stripwereld van Nederland. Zo hadden we voor onze podcast een keer een interview met de stripschrijver Sytze Algera, die werkte met de Indonesische tekenaar Apriyadi Kusbiantoro. Sytze liet ons wat artwork van zijn strip zien, en zei dat we die gast moesten hebben. En hij had gelijk. We wilden geen gelikte artstijl, maar robotachtige vormen met een heel rauwdouwerige en kapotte uitstraling. En die jongen kan precies weergeven wat wij in ons hoofd hebben."

Arrie: "De mensen met wie we samenwerken zijn eigenlijk allemaal mensen die we vanuit de geek scene kennen. Dan weet je ook, die zijn supergemotiveerd om er iets moois van te maken."

Verhaalbeleving

Gezien hun achtergrond in D&D-verhalen, is het niet verwonderlijk dat Arrie en John bijzonder veel aandacht besteden aan het verhaal van Shattered Worlds. "Inderdaad, wij hebben een heel uitgebreid verhaal achter dit spel zitten", zegt Arrie, "we weten bijvoorbeeld van elke planeet precies hoe warm het er is, welke rassen er wonen, wat er gebouwd wordt, en noem maar op. Maar het is niet zo dat we dit verhaal bij spelers door de strot willen duwen. Elke kaart is eigenlijk een venster op de wereld die we bedacht hebben. De speler ziet het artwork en de functie van de kaart, en denkt misschien, hé, er zit meer achter deze setting."
John: "Dat lijkt op hoe Dungeons & Dragons is ontstaan. Het is begonnen met miniatuurtjes waar je oorlog mee ging voeren. Maar daarbij kwam de gedachte, waarom moet ik deze veldslag eigenlijk voeren? Waarom moet ik naar dat kasteel om die tovenaar dood te maken? Daar zijn de eerste verhalen en regels voor Dungeons & Dragons uit voortgekomen."
Arrie: "In die zin is Dungeons & Dragons de grondlegger geweest voor elke moderne RPG, of eigenlijk elk spel waarin je level-up kunt gaan en je stats verbeteren."
John: "We hopen iets van de verhaalbeleving van D&D over te kunnen brengen met Shattered Worlds. Daar werken we in elk geval hard aan." ✖


Arrie: "Elke kaart is eigenlijk een venster op de wereld die wij bedacht hebben."



John en Arrie zijn bij sommige lezers wellicht al bekend van hun blog & podcast Geekstijl Insider. Helaas hebben de mannen het momenteel te druk met Shattered Worlds om daar nog veel tijd in te steken, dus staat de site even in de koelkast.


John: "We hopen iets van de verhaalbeleving van D&D over te kunnen brengen met Shattered Worlds. Daar werken we in elk geval hard aan."

Te LAND, ter ZEE en in de LUCHT!

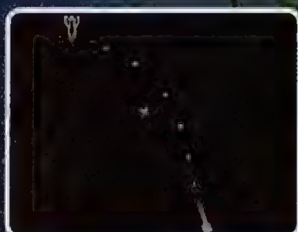
VERVOERMIDDELEN IN GAMES

VAN JETPACK TOT JACKDAW

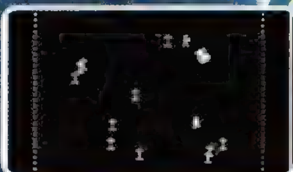
Van A naar B. En van B naar C, D en misschien ook wel X. Nee, zonder transportmiddelen zou onze favo hobby - en het leven in het algemeen - een stuk minder makkelijk en aangenaam zijn. Tijd dus voor een dynamische PURetro, waarin Graddus terugblikt op de vetste videogame-voer-, vaar- en vliegtuigen!

SPEEDOPHILE 2000

VAN SPACEWAR TOT BLACK FLAG



Spacewar (1962)
Was Spacewar de eerste videogame ooit? Daarover zijn de meningen verdeeld. In ieder geval heeft ie wel de primeur in deze lijst memorabele gamevoertuigen, en dan zelfs direct met ruimteschepen! Als ware het een ode aan het onontdekte dat in 't verschiet lag...



Death Race (1976)
Volgens de overlevering zijn er slechts vijfhonderd arcadekasten van Death Race gemaakt. En met reden: deze 'Carmageddon avant la lettre' was behoorlijk controversieel. In de retailversie rij je over monsters heen, maar volgens geruchten waren dat eerst voetgangers. Ouch.



Flight Simulator (1982)
Eigenlijk is Flight Simulator geen game. Het is een studie en een ambacht in één. De meest minutieuze handelingen zijn vereist, het kleinste foutje betekent een onvermijdelijke crash. Persoonlijk heb ik er de lol nooit van ingezien. Want ehm, werken zonder loon?



Excitebike (1984)
In een PURetro over transportmiddelen, mogen tweewielers natuurlijk niet ontbreken. De keuze ging tussen Paperboy en Excitebike. Dat het uiteindelijk die laatste is geworden, heeft vooral te maken met het feit dat gemotoriseerde shit gewoon een stuk meer exciting is.



F-Zero (1990)
Kijk, nou komen we ergens. En dat mag ook wel, met een racespel waarin de wagens eenvoudig de 1000 km/u aantikken. Toch is fictie nog altijd rapper dan realiteit. Immers, toen ik F-Zero in 1990 speelde, had ik wel verwacht dat die snelheden anno nu standaard zouden zijn.







Geloof het of niet, maar het eerste woord dat uit mijn Graddiaanse strotje kwam, was niet 'papa', 'mama' of 'HOOONGUUUR!'... nee, het was 'auto'. En nu ik toch bezig ben, vertel ik er direct maar even bij dat mijn wiegje niet vol lag met knuffels, maar met kleine speelgoedautootjes, bootjes en vliegtuigjes. Echt waar. Op een of andere manier gaven dat soort spulletjes me gewoon een goed gevoel. Een gevoel dat feitelijk nooit meer is weggegaan.

EERSTE TONGZOEN

Nu ik er zo over nadenk, is dat ook niet zo vreemd. Want net als - waarschijnlijk - bij jou, houden sommige van mijn mooiste herinneringen verband met reizen.

Neem die eerste keer naar Frankrijk, waar ik kijkend uit het autoraam het landschap langzaam zag veranderen van grijs en vlak, naar groen en ruig. Mijn eerste tongzoen, aan boord van een boot tijdens een of ander schoolfeest. Of mijn eerste persreisje voor PU, met het vliegtuig natuurlijk. Allemaal momenten die ik zonder hulp van voertuigen had moeten missen... Al was die tongzoen er uiteindelijk ook wel van gekomen, natuurlijk.

Daarnaast gebruiken we allemaal vrijwel dagelijks een of ander vervoersmiddel. Niet voor niets staat het terugdringen van files al jaren hoog op de politieke agenda. Voor mij overigens niet: ik heb weliswaar al meer dan tien jaar mijn rijbewijs, maar heb in die tijd slechts een paar keer achter het stuur gezeten. Hmmm, zit daar niet een soort van subsidie op, meneer Rutte? Maar ik dwaal af. Dit is namelijk nog altijd een videogametijdschrift, en niet een of ander promoblaadje voor het O.V.. Gelukkig is het bruggetje naar virtuele voertuigen snel gemaakt.

IN-GAME TRANSPORT

Zoals ik al zei, ben ik al van jongs af aan gefascineerd door alles wat is uitgerust met motoren en/of wielen. Het kan dus bijna geen toeval zijn dat die andere grote passie, videogames, daar vaak naadloos op aansluit.

Eind jaren '80 beten de exotische superwagens van Test Drive het spits af, terwijl de gyrocopter van Far Cry 4 m'n meest recente in-game transportmiddel was..

In de tussentijd? Poeh, letterlijk duizenden kilometers, knopen en nautische mijlen. En jongens, wat een magische momenten leverden ze op. Wat een hoop ervaringen, waarnaast zelfs die uit het echte leven soms verbleken.

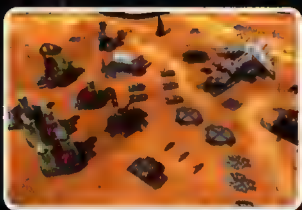
Weet je wat: laat ik er drie met jullie delen: te land, ter zee en in de lucht...

TE LAND

Ik denk dat ongeveer 86,57 procent van alle videogamevoertuigen gewoon met hun wielen op de grond staan. Keus te over dus, al maakt dat het juist ook weer lastig. Want welk landvehikel heeft nu echt diepe indruk gemaakt? »



PilotWings (1990)
In je vliegtuig glij je langs indrukwekkende wolkenpartijen, aan een parachute ga je er dwars doorheen. Maar nog beter: pak die jetpack! Als een ware luchtfietser... Hmmm, als ik één woord zou mogen gebruiken om PilotWings te omschrijven, is het 'rustgevend'.



Command & Conquer: Tiberian Dawn (1995)
Jeeps. Schepen. Helikopters. Yep, ook de eerste C&C meldde zich al nadrukkelijk aan het voertuigenfront. Al weet elke kenner dat je eigenlijk maar één soort nodig had: de tank. En dan het liefst een stuk of 26459907. Pfff, ik heb nog steeds RSI van die bouwknop spammen.



Destruction Derby (1995)
Huh? Inderdaad: nu eens geen racegame waarin snelle rondetijden of andersoortige records de boventoon voeren. Nee, in Destruction Derby heb je slechts één opdracht: rij die bolides tot PULP! Heerlijk hersenloos vertier, dat in 'spirituele opvolger' BurnOut vervolmaakt werd.



Wave Race 64 (1996)
De goede verstaander (of in dit geval: lezer) had het natuurlijk al lang opgemerkt - Wave Race 64 is de eerste game in dit overzicht die zich voor de volle honderd procent exclusief op het water afspeelt. En dat dat inderdaad nogal karig is, staat als een paal boven uhm, tja...



Diddy Kong Racing (1997)
Sure, Mario Kart pakte pole position als cute-kartracer. Diddy Kong Racing echter gooide daar nog een schepje bovenop door onder andere hovercrafts en vliegtuigjes aan de garage toe te voegen. Een vergeten klassieker, die wat mij betreft best een reboot zou mogen krijgen. »

VIDEOGAMEVOERTUIGRECORDS

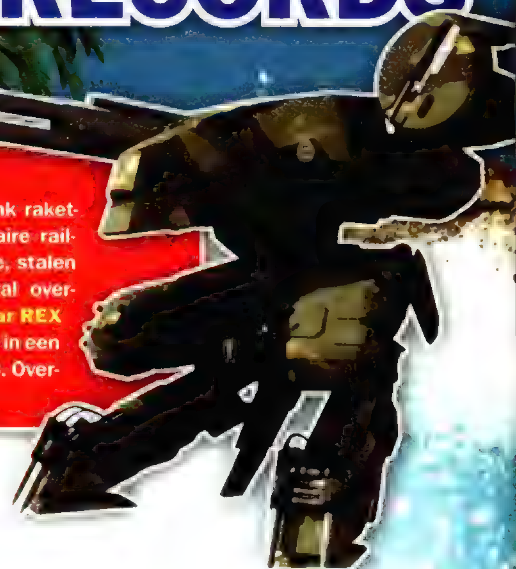
DE SNELSTE

Okay, okay: het snelste videogamevoertuig is natuurlijk een supersonische sterrenkruiser als de Normandy. Maar wat merk je daar nou daadwerkelijk van? Daarom kies ik hier voor de **Pir-hana Speed** uit WipeOut, een scheurijzer dat makkelijk de 1500 km/u haalt. En dat op racetracks smaller dan de deadline van Ed.



DE DODELIJKSTE

Roterende mitrailleurs. Anti-tank raketten. Een electron-laser. Nucleaire railguns. En dankzij twee immense, stalen poten het vermogen om overal overheen te walsen. Nee, **Metal Gear REX** is geen machine die je 's nachts in een donker steegje tegen wil komen. Overdag ook niet, trouwens.





DE SCHATTIGSTE

Yoshi? Epona? Chocobo's? Jahaaa, cute zijn deze diertjes zeker. Kwalificeren als voertuig kunnen we ze evenwel niet. Voor Baby Mario's **Goo-Goo Buggy** uit Double Dash!! geldt dat wel, en het is daarmee met stip het schattigste spelvehikel ooit. Ever. Helemaal met Baby Luigi als bijrijder. Ah, gossie. Koetsie-koetsie-kooo!



DE BEST MANOEUVREERBARE

Als ras-Amsterdammer ken ik als geen ander de waarde van mobiliteit en manoeuvreerbaarheid, en kan ik inmiddels in tweeëneenhalve minuut van de Munt naar de Dam fietsen. Dwars door de Kalverstraat. Op donderdagavond. Tijdens de Drie Dwaze Dagen. Het enige voertuig dat me wellicht kan verslaan, is een **Arwing**.

DE MEEST WEIRDE

Is het een man? Is het een voertuig? Nee, het is **Hornet**, beter bekend als racewagen nummer 41 uit Daytona U.S.A. oftewel het meest excentrieke videogamevoertuig uit de historie, want speelbaar als character in Fighters Megamix voor de Sega Saturn! Serieus, ik denk dat dit wanschepsel speciaal voor vechtspel-n00bs als ikzelf is bedacht. Hier uhm... wiel je namelijk écht niet van verliezen.





Gran Turismo (1998)
Ik had voor deze lijst kunnen kiezen voor Forza. Need for Speed. Of anders een Formule 1- of rallygame. Maar in geen enkele andere serie staan de scheurijzers zo centraal als in Gran Turismo. Autoporno noemen sommigen het zelfs. En wie houdt er nou niet van porno?



1080° Snowboarding (1998)
Wat is er gebeurd met de snowboardsim? Na 1080° Snowboarding verscheen er met onder andere Amped, SSX, Shaun White, Cool Boarders en Dark Summit, een heuse lawine aan gelijksoortige titels. Een genre dat kort daarna weer als sneeuw voor de zon verdween.



Tony Hawk's Pro Skater (1999)
Nee, het eerste X-treme sportsspel was Tony Hawk niet. Hell, het was niet eens de eerste skateboardgame. Wat het wél is? Een titel die perfect gebruik maakte van de hype die er eind jaren '90 rondom planken op wieltjes hing. Een ol(l)ievette cultklassieker!



Halo: Combat Evolved (2001)
Beter met z'n tweeën dan alleen: het moet door Bungie tijdens Halo's ontwikkeling als mantra zijn gebruikt. Kijk naar de Warthog, a.k.a. een van de meest iconische gamevoertuigen ooit. De een gunner, de ander bestuurder - een even logische als briljante vondst.



Battlefield 1942 (2002)
Als er één spel model staat voor deze PURetro als geheel, is het wel Battlefield. De formule van oorlog te land, ter zee en in de lucht staat sinds 2002 als een huis, en terecht. Het is simpelweg zóveel dynamischer dan die moderne of geavanceerde warfare met louter infanterie!

»Welke verdient het om hier, in de deze PU-Retro, vereeuwigd te worden? Uiteindelijk ga ik toch voor de wagens uit Carmageddon. Niet alleen omdat het een van de meest controversiële games ooit gemaakt is, maar ook omdat de bolides verfrissend genoeg eens niet puur als vervoermiddel werden gebruikt, maar vooral als moordmachines!
De game heeft me voor een belangrijk gedeelte gevormd tot de politiek incorrecte zak die ik vandaag de dag ben. Want ik ga niet hypocriet lopen doen: al in 1997 genoot ik van het zinloos platwalsen van voetgangers, en dat doe ik nu, zeventien jaar later, nog steeds. Die hele 'fuck-



geweld'-lobby, die inmiddels ook uit de gamersgemeenschap zélf komt(!), ervaar ik vooral als bedoeld voor de bühne. God, dat één spelletje zoveel teweeg kan brengen. En dat met dank aan voertuigen.

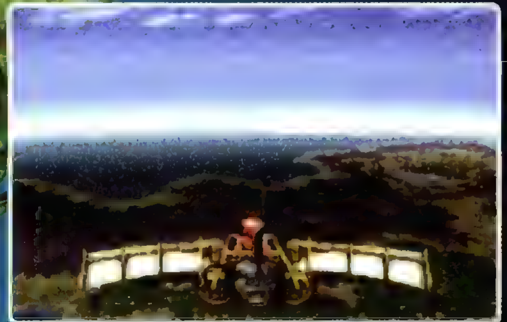
TER ZEE

Ahoy, me hearties! Vorig jaar deed ik de review van Battlefield 4. Een bijzondere belevenis, helemaal omdat EA een compleet LAN-park had opgezet om de multiplayer te testen. Samen met een stuk of vijftig andere journalisten ging het drie dagen compleet los, waarbij we stukje bij beetje de beste tactieken ontdekten om het vijandelijke team op de knieën te krijgen.
Grootste vraagstuk bleef de naval warfare. Het ronddobberen in bootjes, dus. Bij voorgaande delen was dit per slot van rekening altijd het ondergeschoven kindje, en sowieso is het van de heilige drie-eenheid land, lucht en water het lastigst naar leuke gameplay te converteren.
Maar toen begonnen we een potje op de Paracel Storm-map. Ik bestuurde speedbootjes als een baas, navigeerde fregatten over de woeste baren en besefte ineens dat dit misschien wel het leukste was dat ik in de hele game gedaan had. Maar ach, mijn sterrenbeeld is niet voor niets Waterman.

IN DE LUCHT

Als vogels door de lucht kunnen zweven, waarom wij dan niet? Een vraag die de mens al sinds het begin der tijden bezig heeft gehouden, maar feitelijk pas een eeuw geleden door de gebroeders Wright werd beantwoord.
In videogames ging het gelukkig wat eenvoudiger. Hoewel... vaak is een vliegtuig pas het laatste vervoermiddel dat spelers tot hun beschikking krijgen. Logisch ook: het geeft je de mogelijkheid om de tot dan toe platte gamewereld ineens vanuit een ander perspectief te bekijken, en voelt zodoende echt aan als een beloning. Waarom denk je dat de jetpack-/straaljagercheats in GTA zo populair zijn?
Een van de eerste keren dat ik het zoet van het vliegen proefde, was in Secret of Evermore - Square Enix' ondergewaardeerde RPG over een gewone jongen die door een gefaald tijdreisexperiment in de oudheid belandt. Pas op dik driekwart van het spel, in de middeleeuwen, krijgt hij de beschikking over een vliegmachine. De hele dynamiek van de game verandert. Je vliegt! Ik ben nog nooit zo in de wolken geweest... ✖





QUIZ
WAT IS JOUW IDEALE VOERTUIG?

Iconische videogamevoertuigen genoeg. Maar wat is er nou leuker dan het ontwerpen van je eigen vehikel? Ik geef je nu de kans, aan de hand van een stel simpele vraagjes. Wordt het een roze tank? Een gouden cruiseschip? En wie zit er eigenlijk naast je...?

Vraag 1: *Stel, je hebt een onbeperkt budget. Naar wat voor voertuig ga je op zoek?*
A) Maakt me niet uit, zolang het maar retesnel is!
B) Hmmm, in ieder geval met een pantser. Ennuh, wellicht een klein boordkanon?
C) Iets pompeus. Majestueus. Met personeel aan boord, graag.
Jouw voertuig: **A)** Een straaljager **B)** Een tank **C)** Een cruiseschip

Vraag 2: *Hoe zou je je eigen karakter omschrijven?*
A) Doe maar gewoon, dan doe je al gek genoeg.
B) Charismatisch en onafhankelijk. Heb je trouwens al gezien hoe goed mijn haar zit?
C) Aardig, vol liefde en altijd klaar staand voor iedereen
De kleur van jouw voertuig: **A)** Grijs **B)** Goud **C)** Roze

Vraag 3: *Kies de uitspraak die het best bij je past.*
A) Go where no man has gone before.
B) 'Wooow, we're going to Ibiza'
C) Gummen met die koets!
Jouw co-piloot: **A)** Captain Picard **B)** De Vengaboys **C)** Florian Houtkamp





Far Cry (2004)
Een raftvakantie in de Ardennen? Safari op de Savannen? Pwah! De meest avontuurlijke ervaringen beleef je toch echt thuis, op de spelcomputer, in Far Cry. Daarnaast: je hoeft al die voertuigen niet te huren. Ze liggen er gewoon, zó voor de grijp.



Grand Theft Auto: San Andreas (2004)
Met de toevoeging van helikopters leek het assortiment transportmiddelen in GTA: Vice City voltooid. Maar toen was daar ineens San Andreas, met mountainbikes, treinen, jetpacks, straaljagers en zelfs RC-wagentjes. Sandbox-gamen zou nooit meer hetzelfde zijn.



Mass Effect (2007)
Star Wars heeft de Millenium Falcon. Star Trek de Enterprise. En Mass Effect? De Normandy, natuurlijk; al bestuur je Shepards spacecruiser nooit daadwerkelijk zelf. Ideetje voor Mass Effect 4? Mwa, misschien ook maar niet. Anders staat die arme Joker ook zo voor joker...



Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts (2008)
Nu we bijna aan het einde van deze tijdlijn met de meest epische gamevoertuigen ooit zijn gekomen, realiseer ik me plots iets: je kunt ze verdomd zelden zélf ontwerpen. Vandaar dat ik Nuts & Bolts nog effe in het zonnetje zet. Niet de beste Banjo-Kazooie, wel de meest creatieve.



Assassin's Creed IV: Black Flag (2013)
Ja, er is een gebrek aan vehikel-georiënteerde games op het water. Gelukkig maakt Black Flag dit haast bijna in zijn eentje goed, met de ontzagwekkend vormgegeven Jackdaw. Dus, dames en heren ontwikkelaars: stop met schipperen, en stop meer schepen in uw spellen!



2014 DE TER

TOP 5 GAMES

1 SUPER SMASH BROS. FOR Wii U

Ik sloot m'n ogen en vouwde m'n handen. "Lieve God, bedankt voor dit heerlijke leven. Maar mag ik nog één ding vragen? Mag ik alsjeblieft een nieuwe Smash Bros.? Eentje die oogverblindend mooi is, nog meer geweldige personages bevat, alle fouten van Brawl corrigeert én speelbaar is met m'n Wavebird?" Nou, jongens, God bestaat, hoor!

2 DARK SOULS II

Als je de drie belachelijk goede DLC uitbreidingen meetelt, dan is Dark Souls II voor mij zelfs superieur aan z'n twee revolutionaire voorgangers. Dark Souls II is net zoals mijn beste relaties waren: intens, eng, pijnlijk en uitdagend, maar bevredigender dan ik in een paar woorden kan uitdrukken.

3 BAYONETTA 2

PlatinumGames (en dan vooral eindbaas Hideki Kamiya) laat effe zien waarom ze de tofste ontwikkelaar van het afgelopen decennium zijn, met een nichegame van jewelste. Het absolute toppunt van actie-gameplay, met in de hoofdrol 't tofste wijf in gaming.

4 HALO: THE MASTER CHIEF COLLECTION

Alleen qua hoeveelheid al een verplichte aankoop voor elke serieuze gamer. Kreeg elke heruitgave maar net zoveel liefde, aandacht en upgrades als deze compilatie! Het enige nadeel is dat de leukste Halo (Halo 3: ODST) er niet bij zit, maar het moest zo nodig een Master Chief verzamelding zijn, hè? Mijn reden om een Xbone te kopen!

5 MARIO KART 8

Ik was de afgelopen jaren dusdanig Mario Kart-moe, dat ik Mario Kart Wii zelfs volledig heb overgeslagen. Dit achtste deel heeft de liefde echter aangewakkerd als een Olympisch vuur. Pure, onvervalste fun, met, jawel, de mooiste graphics van het jaar, ironisch genoeg.



INDIE NOG STÉÉDS AWESOME

Shovel Knight, Nidhogg, Murasaki Baby, Velocity 2X, The Swapper, The Wolf Among Us (zie screen), Towerfall Ascension, The Banner Saga... Weet je wat dat zijn? Geweldige games. Geweldige indie games welteverstaan, waardoor 2014 niet alleen voor AAA-games uitstekend was. Gamers die sterke gameplay-ervaringen willen en met een wat diepergaande blik naar graphics kijken, hoefden zich dit jaar dus geen dag te vervelen, mede dankzij de kleine studiootjes.
Ook kwamen dit jaar oudere indie-klassiekers, zoals The Binding of Isaac: Rebirth, eindelijk uit op de PS Vita. Je weet wel, het ultieme indie-platform. Goed spul. Sam blij.





R.I.P. ULTRA NICHES

2014 was een geweldig gaming-jaar, maar voornamelijk als je van de populairdere genres houdt. Mijn grootste teleurstelling van 't jaar was dat bepaalde 'dode' genres ook daadwerkelijk dood bleven, zelfs in de indiewereld. Waar was bijvoorbeeld die sterke shmup (of, nog specifieker, bullet-hell shooter) waar ik zo hard aan toe ben?
Het gebrek aan dit soort niche arcade-subgenres heeft er in ieder geval wel voor gezorgd dat ik de release van games als Bayonetta 2 (zie screen) nog meer gewaardeerd heb. Bedreigde diersoorten, zijn het.



NINTENDO: REVENGEANCE

2014 was met gemak het jaar van Nintendo. En niet alleen omdat de verkoopcijfers van de Wii U (a.k.a. de beste current-gen console van het moment, en dat weet je) dankzij titels als Mario Kart 8 en Super Smash Bros. bijgetrokken zijn. Nintendo was namelijk altijd een bedrijf dat vrij knullig was wat betreft marketing en hun omgang met het wereldwijde web, maar ook dat hebben ze op uitstekende wijze omgekeerd. Hun Nintendo Directs zijn fenomenaal geworden, hun Treehouse-uitzendingen tijdens E3 waren een geniale vondst en hun reclames zijn opeens tof, hilarisch of beide. Nintendo doet opeens aan zelfspot en recursieve humor (wat uitstekend werkt op het internet) en weet ook opeens als een van de weinige DLC te maken zoals het hoort.
Het heeft even geduurd, maar Nintendo heeft het digitale tijdperk omarmt en is daarmee een sterker, charismatischer bedrijf geworden. En dat zag je ook terug aan de games, wat goed nieuws was voor een ieder die van geweldige spelletjes houdt, zoals ik.

UGBLIK VAN

ONLINE IS FIJN

Als online gaming een afspiegeling vormt van de maatschappij, dan is het daarmee niet best gesteld. De vijf volgende 'geluiden' kwamen dit jaar daadwerkelijk binnen op mijn headset.

5 Een gast geeft een jengelend kind op de achtergrond overduidelijk een klets. Die daarop nog harder gaat huilen. Gast ook, want hij staat 5-0 achter in FIFA 14.

4 Fransman die het leuk vindt om de hele match 'Formidable' te zingen. Ook als hij achter staat.

3 CoD: Ghosts spelen tegen een scheldende kleuter, terwijl z'n ouder(s) overduidelijk in dezelfde kamer rondlopen (tientallen keren dit jaar).

2 Vage Spanjaard die tijdens een heel potje FIFA 'Allo, allo' blijft roepen omdat ie met me wil chatten. Als ik na een minuut niet antwoordt, dan lijkt 't me toch duidelijk dat ik niks van je moet...

1 Een Duits kind van een jaar of tien dat keihard gaat huilen als hij constant geknifed wordt door iedereen in CoD: Ghosts.



THE JUSTIN BIEBER AWARD

Ik heb een Award in het leven geroepen om alle eikels in gamesland in het zonnetje te zetten. Midden op de dag, op de evenaar, zonder zonnebrandolie...

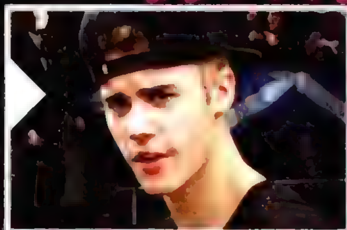
5 Elke Jan Doedel die nog steeds een directe link tussen games, geweld, verslaving en obesitas legt. Zo makkelijk...

4 Publishers die de digitale versies van games duurder maken dan de 'gewone' versies. Hoe dan?

3 Mezelf, als ik schreeuwend iedereen en alles de schuld geef van een verliespartij in FIFA.

2 De mensen die dit jaar de online modes, servers en online diensten hebben gemaakt die niet werkten. Lang lijstje hoor...

1 Alle mensen die zielig deden in Gamergate. Bij hen vergeleken is Justin Bieber zelfs een echte kerel.





SAY WHUT???

Ook 2014 kende weer een aantal opmerkelijke momenten.

5 Goat Simulator (zie screen). Serieus?

4 Blizzard kondigt na 17 jaar opeens een nieuwe IP aan. Een shooter nog wel.

3 Minecraft-developer komt in bezit van Microsoft voor een griezelige 2.5 miljard dollar.

2 Oculus Rift door Facebook gekocht voor een whopping 2 miljard dollar.

1 Irrational Games (BioShock) sluit onverwacht de toko. Klaar met Triple A's. Wij niet met hen...



PLUIM IN DE KAKKERT

Gelukkig zagen we dit jaar ook genoeg mooie ontwikkelingen.

5 PES (zie screen) is eindelijk echt op de weg terug. FIFA moet blij zijn met die concurrentie.

4 Afgezien van technische problemen zien we weinig echt slechte games meer.

3 Microsoft luistert naar gamers en haalt Kinect weg (= Xbox One goedkoper).

2 Indies krijgen eindelijk de erkenning die ze verdienen.

1 Bungie scoort met hun nieuwe IP, Destiny.

TOP 5 GAMES

5 THE LAST OF US: REMASTERED
Herkauwen kan dus lekker zijn. (GTA V had hier ook mogen staan.)

4 MARIO KART 8
Het bewijs dat sequelisme niet altijd een vervelende ziekte is. Tevens de beste racegame van het jaar. Wat toch wel een klap in het gezicht van de rest is.

3 NBA 2K15
Op de momenten dat de game online werkte, was het voor de derde opeenvolgende keer de beste sportgame van het jaar.

2 DRAGON AGE: INQUISITION
Ik speel niet veel RPG's, alleen de top. En Inquisition is dit jaar de top.

1 ...
Ik ontkom er helaas niet aan, maar na een dramatisch laatste half jaar zet ik als signaal elke game op 1 die dit jaar meteen vanaf release geen problemen kende. Beste publishers, sinds wanneer is het verkopen van onaffe producten en services normaal?

FEATURE 2014

2014 DE TER

UITSTEKEND JAAR VOOR DE NEDERLANDSE GAME-INDUSTRIE

Met releases als Metrico, The Flock, Age of Wonders III, Bounden, Lethal League, 99 Bricks, Luftrausers, Action Henk en Verdun was 2014 een uitstekend jaar voor de Nederlandse game-industrie. Ik ben benieuwd of al die hard werkende creatievelingen in ons landje daar in 2015 nog overheen kunnen gaan!

MOOISTE UITGESTELDE ERVARING VAN 2014

Het lukte me halverwege 2014 eindelijk om The Last of Us uit te spelen. En damn, wat een ervaring! Dat boeiende spanningsveld tussen wanhoop en hoop, benauwende en opbeurende omstandigheden, en hoe in de meest uitzichtloze, smerige omstandigheden nog steeds heel mooie dingen kunnen ontstaan. Het heeft mij allemaal gegrepen, verrast en geraakt. Zonder meer de beste game die ik in 2014 speelde, ook al komt ie uit 2013!

TOP 5 GAMES

5 MONUMENT VALLEY

Dit mooi gemaakte, mysterieuze, intrigerende puzzelspel speel je weliswaar in twee uurtjes uit, maar het laat je wel achter met het fijne gevoel dat je écht iets bijzonders hebt beleefd.

4 HEARTHSTONE

Ik rolde er toevallig in, dit kaartspelletje van Blizzard, en ik kon niet meer vertrekken. Tijdens een drukke dag kan ik me er echt op verheugen om als het werk gedaan is, effe een potje Hearthstone te spelen op m'n iPad. En het blijft nooit bij één potje.

3 MARIO KART 8

De twee grootste games die Nintendo in 2014 uitbracht, waren beide multiplayer-titels met Mario, een haffel andere beroemde personages, allesvernietigende power-ups en potjes die tot op het laatst spannend blijven. Van die twee games vond ik Mario Kart 8 de een na leukste, maar dat is een smaak-ding.

2 SUPER SMASH BROS. FOR Wii U

Die andere dus, een supergame! Al was het maar vanwege de acht-speler-stand. En de ongelooflijke hoeveelheid content en fanservice. En omdat ik er op moment van schrijven diep in zit.

1 BAYONETTA 2

Het moet bijzonder frustrerend zijn voor makers van actiespellen dat het ultieme actiespel met Bayonetta 2 eigenlijk wel is gemaakt. Dingen die in andere games als hoogtepunten gelden, worden in Bayonetta 2 non-stop achteloos voor je voeten gekwakt, resulterend in aanhoudende, over-the-top verwennerij op elk gebied.

TUSSENJAARTJE VOOR DE 3DS



In 2013 beleefden 3DS-bezitters gouden tijden met releases als Fire Emblem: Awakening, Zelda: A Link Between Worlds, Luigi's Mansion: Dark Moon, Pokémon X/Y, Mario & Luigi: Dream Team en Animal Crossing: New Leaf.

Daar kon 2014 voor 3DS-bezitters dus niet aan tippen, hoe leuk spellen als Kirby Triple Deluxe, Pokémon Alpha/Omega, Fantasy Life (zie screen) en de eerste portable Smash Bros. ook waren.

Laten we hopen dat de 3DS in 2015 weer wat meer Gold Award-waardige releases krijgt. Wat dat betreft is het reeds aangekondigde Code Name S.T.E.A.M. hoopgevend.

BESTE ARTIKEL OOIT

In ons 250e nummer verzamelden we (vooral Wouter) de 250 beste momenten die je in games kunt beleven. Het was al erg leuk om daar aan mee te werken, maar nog leuker was het om het voltooide artikel te lezen.

Games zijn soms zo alledaags en overal om ons heen, dat ik me niet altijd bewust ben van de emotionele impact die games op zo enorm veel mensen hebben. Daar heeft die special me weer de ogen voor geopend.



SCHAAMROOD OPWEKKEND FEIT



'Tja, een mens kan niet alles spelen', zeg ik altijd schaamteloos, als iemand me wijst op een topper die ik, een gamejournalist nota bene, nog niet onder de knoppen heb gehad.

Maar dat ik Dark Souls II nog niet gespeeld heb, daar schaam ik me wel een beetje voor. Helemaal omdat de eerste Dark Souls hoog genoteerd staat op mijn lijstje 'beste games ooit', en ik ook écht naar het vervolg heb uitgekeken.

Wat er is gebeurd? Is het de angst om duizend keer te sterven? Ik weet het niet precies, maar Dark Souls II ligt nog gewoon op mijn stapel 'games die ik graag wil spelen, als er tijd voor is', bovenop Grand Theft Auto V en Silent Hill HD.

Gelukkig schrijf ik dit stukje op een moment dat de kerstvakantie nog moet beginnen, dus wie weet lukt het me Dark Souls II nog nét in 2014 mee te pikken. En anders zie je 'm eind 2015 wel weer terug als mijn 'MOOISTE UITGESTELDE ERVARING'.

UGBLIK VAN

TOP 5 GAMES

5 CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE
Eindelijk weer een goede, verfrissende CoD. Het exo-skeleton is precies wat de multiplayer nodig had, en ondanks dat ik er nog steeds weinig van bak, is het een genot om te spelen dankzij de strakke controls, leuke maps en de vele customization opties.

4 ELITE: DANGEROUS
De nieuwe generatie spacesims is in tha house! Met m'n flightstick in de hand voelde ik me de koning van de spacetruckers.

3 SHOVEL KNIGHT
Prachtig eerbetoon aan de games van toen, met de graphics van vroeger en de gameplay van nu.

2 DARK SOULS II
Zelfs een matige Souls-game, van het B-team, haalt moeiteloos m'n top 3. De omgevingen waren lichtelijk ongeïnspireerd maar de formule van deze serie is zo sterk dat ik er weer talloze uren in stak.

1 SUNSET OVERDRIVE
Leukste game van het jaar. Al het beste van open world sandbox games in één pakket met een uniek stijltje en een goede dosis humor. Eindelijk een reden om een Xbox One te halen.



LEUKSTE TELEURSTELLING

Man, man, man wat had ik zin in Destiny en man, man, man wat viel ie tegen. Weinig content, repetitieve grinds en teleurstellende loot. Toch heb ik verdomd veel tijd in die game gestopt, want de content díe er in zit, is zo fucking leuk...
Ik werd helemaal schizofreen van de dubbele gevoelens die het me opleverde. De eerste DLC is inmiddels verschenen, maar dit kleine beetje betaalde mosterd na de maaltijd doet me weinig. Destiny is als dat ene slimme jochie in de klas dat geen reet uitvoert: barstensvol potentie, maar het wordt er simpelweg niet uit gehaald.

SHIT WERKTE VOOR GEEN METER

Bugs, performance problemen, kapotte servers en Day One Patches waren dit jaar allemaal eerder regel dan uitzondering, en dat moeten we toch niet willen met z'n allen. Tuurlijk, games worden steeds ambitieuzer en ingewikkelder maar dat is geen excuus. Het zou fijn zijn als Microsoft en Sony een stuk strenger werden met hun certificatie processen.

GELUKKIG WORDT 2015 HET BESTE JAAR EVER

Just Cause 3, Metal Gear Solid 5, Bloodborne, The Order: 1886, No Man's Sky (hopelijk), Halo 5, The Witcher 3 (zie screen), Heists in GTA V (grapje natuurlijk), een nieuwe Tony Hawk game, Evolve, Arkham Knight, Uncharted 4, Star Wars: Battlefront, Axiom Verge, Mortal Kombat X, Superhot, Oculus Rift, Ori and the Blind Forest, Rime, Quantum Break, The Division, Rainbow Six Siege, Until Dawn. Wordt 2015 het beste gamejaar ooit? Zou zo maar eens kunnen!





EN IK HEB GEWOON DE BESTE BAAN OOIT

Als ik één moment moet noemen dat het hele jaar voor mij heeft gedefinieerd, dan was het dat telefoontje van Jan Meijroos afgelopen februari waarin hij mij vertelde dat ik aangenomen was als online redacteur voor PU.
Toen ik begin augustus eindelijk aan de slag kon (concurrentiebeding is een bitch) ging ik met de grootste grijns ooit naar mijn werk en nu, een paar maanden later, zit die grijns in mijn smoel gegraveerd. Zowel het blad als de site gaan als een trein en ik kan me geen leuker werk met leukere collega's voorstellen. Ik heb dan ook super veel zin om al mijn meesterplannen voor 2015 in werking te stellen. »

2014 DE TER



TOP 5 GAMES

5 DIABLO III: ULTIMATE EVIL EDITION
Kort na de launch van Diablo III is in huize Lindeboom de game in een laatje beland en daar nooit meer uitgekomen. Totdat de Ultimate Evil Edition uitkwam, want toen belandde ik al vrij snel met drie vrienden op de bank voor de PS4 om vervolgens een paar fantastische weekenden te beleven met 'het nieuwe Diablo'.

4 TITANFALL
Het antwoord van de Xbox One op Killzone en ook nog eens een verdomd sterk antwoord. Deze game loopt als een zonnetje en knalt met de boostjumps en wallruns ook nog eens een relatief nieuw concept de shooterwereld in. Jammer dat de servers nu zo angstaanjagend leeg zijn.

3 ASSASSIN'S CREED: UNITY
Natuurlijk, de framerate laat te wensen over en de glitches zijn ook niet pretty, maar oh, dit wordt weer een 100% sync voor Tjeerdje hoor! Waarom? Omdat Parijs fantastisch is nagemaakt, de details superbe zijn, je naar binnen kunt, het enorm groot is en het zoveel content heeft dat ik niet snel uitgekeken zal raken.

2 FIFA 15
Hij is sneller, mooier, lekkerder en voetballiger. FIFA 15 laat zien dat voetbalgames nog niet zijn uitgegroeid en op de nieuwe gen nog veel vetter zijn. Nog steeds zuur? Ga eerst eens FIFA 13 spelen, daarna FIFA 15 en dan pas mag je weer iets zeggen over verbetering en vernieuwing.

1 CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE
Call of Duty is terug en schijt aan de haters, ik zet hem gewoon op 1. De gameplay is echt vernieuwend voor een Call of Duty en de game is superslick afgewerkt, alsof het een Michelangelo is. Suck it.



MEER BAARD IS GOUD WAARD

Een oud spreekwoord luidt: meer baard is goud waard, en dit jaar is het ook van toepassing op onze redactie. Nino is namelijk nieuw!
Niet dat dat per se reden is om de vlag uit te hangen overigens, hij stinkt naar kleine hondjes en hij maakt graag ruzie met YouTubers op Twitter. Toch zijn we soort van blij met hem, want we waren op het gebied van PU.nl een beetje onderbezet en laat dat nou net Nino zijn expertise zijn.
Wat dat met het spreekwoord te maken heeft? Zonder hem had Sunset Overdrive nooit een Gold Award gehad.

GEEN PEASANT MEER!

2014 was het jaar dat ik eindelijk weer toetrad tot de elite van het meesterras. De PC zat eigenlijk al vanaf mijn jeugd standaard als firmware ingebakken, ik had waterkoeling door mijn aderen stromen en op mijn achtste rockte ik MS DOS al. Maar ergens raakte ik de weg kwijt, ongeveer toen ik in mijn studententijd de kroeg ontdekte en het geld voor de nodige upgrades verzoop.
Maar sinds deze zomer is hij er dan eindelijk: Het Beest. Mijn nieuwe game PC. Alle console peasants op de knieën graag!



TELEURSTELLENDE NEW-GEN

Wie dacht dat 2014 het jaar zou worden van de nieuwe generatie consoles, had het mis. Wat zijn we eigenlijk belazerd met beloftes en een bedroevend aantal games voor de nieuwe consoles. En dan heb ik het over Sony en Microsoft hè, want Nintendo kwam juist wél met een stroom(pje) aan games die het spelen echt waard was.
Je aankoop was daarom meer een investering. Gelukkig kwam het eind 2014 eindelijk op gang voor de One en de PS4, dus er is hoop (al blijft 't kut!).



BIG IN JAPAN

Ik zal 2014 nooit vergeten en dat is mede dankzij alle vette trips die we dit jaar hebben gemaakt. De E3 was al te gek, mede dankzij Graddus die elke dag een feestje maakte met Groen als Graddus. Maar ons tripje naar Tokio is al helemaal vastgekoekt in mijn geheugen, want die trip is met alle recht een trip te noemen, in elke zin van het woord. Dieptepunten waren er zeker, maar die zijn dusdanig ingevlochten met hoogtepunten, dat het een bizar lekkere cocktail van emoties opleverde. Meestal moet je bij dit soort dingen zeggen: 'ach, je had erbij moeten zijn.' Nu zeg ik: kijk Tokyo Baklap Time op PU-TV en je weet precies wat ik bedoel!

UGBLIK VAN

ALLE MENSCHEN WERDEN BRUDER

In augustus kwamen de redacties van Gamer.nl en Insidegamer.nl bij ons zitten nadat de uitgever achter Power Unlimited beide websites had overgenomen. Dat was heel effe wennen, want concurrenten werden opeens collega's, maar inmiddels werken we met z'n allen als een tiet samen. De nieuwe gasten hebben dezelfde passie als wij, en de dagelijkse discussies en ongein over games en aanverwanten zou ik nu al niet meer kunnen missen.

OM DOOR EEN RINGETJE TE HALEN

Middle-earth: Shadow of Mordor. Ik was een beetje Bored of The Rings maar deze harde actiegame met een aangename dot strategie, heeft vriend en vijand verrast. Ga dit spelen, mensen!



TOP 5 GAMES

1 DRAGON AGE: INQUISITION
Een beest van een RPG en eentje die laat zien waarom BioWare zo'n unieke ontwikkelaar is. Een omvangrijke game, met ongekende replay value, spannende verhalen en gewoon fucking goede gameplay!

2 GTA V/ THE LAST OF US REMASTERED
Ja, ik cheat; ik zet twee remakes op de gedeelde tweede plaats. Beide een genot om opnieuw te spelen, beide van ongekende kwaliteit. Dat ik twee remakes noem in mijn top 5, zegt ook wel iets over de staat van de game-industrie in 2014.

3 MONUMENT VALLEY
Prachtig gelaagd puzzelspel dat je perspectief letterlijk op z'n kop zet. Denk Echohrome, denk Escher, alleen prikkelender, waarbij geluid en beeld prachtig samenkomen in pittige exploratiepuzzels met een verborgen verhaal dat ontroert. Beste iOS game van 2014.

4 FAR CRY 4
Fun: een dikke tien. Originaliteit: een mager zesje. Maar oh, oh, oh, wat heb ik me vermaakt in de Himalaya.

5 MARIO KART 8
De perfecte kartracer die opnieuw tijdloos vermaak biedt. Als Nintendo dergelijke kwaliteit blijft leveren, komt het vanzelf weer goed met de Wii U.

PIJNLIJK

De Xbox One kwam dit jaar eindelijk uit in Nederland, maar het loopt hier nog geen storm. Ook in de rest van de wereld, en zelfs in thuisland Amerika, zet Sony z'n concurrent met twee vingers in de neus op afstand. En dat terwijl de Xbox 360 altijd voorop heeft gelopen. Hoe heeft Microsoft dit zo uit handen kunnen geven?
De race is echter nog niet gelopen, en in 2015 staat er veel moois op stapel. Ik gun het Microsoft van harte, net zo als ik PlayStation het huidige succes gun. Ik zie echter liever twee concurrenten die aan elkaar gewaagd zijn.



EMO MOMENTJE

De blije en enthousiaste gezichten van PU lezers en fans op Vrienden van PU raakte een emotionele snaar. Ik werk al zeventien jaar als een vrolijk kwispelende puppy voor PU, maar op dit soort avonden weet je ook weer waarvoor én voor wie je het doet. Nogmaals iedereen enorm bedankt voor de toffe sfeer en energie.

BLIZZARD HEAVEN

Al jaren hoorde ik anderen erover, maar nu heb ik het zelf een keer mogen meemaken: aanwezig zijn op BlizzCon. Het was een waar feest om twee dagen rond te dolen in Blizzard heaven. Een unieke ontwikkelaar met unieke games en unieke fans. Je leest er alles over elders in deze PU.



2014 DE TER

TOP 5 GAMES

5 WATCH_DOGS
Met GTA V nog in het achterhoofd vielen er een paar dingen nogal tegen in Watch_Dogs, maar toch was het in de basis een toffe open world game. Aiden Pearce was geen boeiende hoofdrolspeler, maar het hacken vond ik rete interessant.

4 MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR
Ik ben geen liefhebber van The Lord of The Rings, maar ik heb me kostelijk vermaakt met Middle-earth: Shadow of Mordor. Door de combi van het Batman vechtsysteem en een soort van duistere Assassin's Creed gameplay had ik binnen no-time de Platinum Trophy te pakken.

3 LITTLEBIGPLANET 3
Na twee delen op de PS3 en PS Vita dacht ik wel een beetje klaar te zijn met LittleBigPlanet, maar Sackboy heeft opnieuw mijn hart gestolen in LBP3. De nieuwe characters en de vele veranderingen aan het leveldesign en de story mode leveren Sackboy en z'n vrienden een plekkie in mijn top 3 van 2014 op.

2 SUNSET OVERDRIVE
Ik was al fan van Insomniac vanwege de Ratchet & Clank spellen, maar toch wisten de Amerikanen me compleet te verrassen met de fun in Sunset Overdrive. Het is totale chaos met bizarre wapens, kleuren die van het scherm spatten, snelle moves en schunnige humor. Heerlijk!

1 DIABLO III: ULTIMATE EVIL EDITION
Overhypte Diablo III PC-nerds heb ik bij launch uitgelachen, maar nu schaam ik me daar wel een beetje voor. Toen ik bij toeval de PS4-versie in handen kreeg, ben ik zonder verwachtingen begonnen, om er vervolgens driehonderd uur in te stoppen. Diablo III is by far de game waar ik de meeste tijd in heb gestopt dit jaar.



TJEERD IS EEN HELD
Na het belachelijke succes van de Let's Play waarin Tjeerd Outlast speelde, was hij automatisch ook de lul voor PT, de Playable Teaser van Silent Hills. Ik had de demo thuis al gespeeld en was me een paar keer de tyfus geschrokken, maar de reactie bij Tjeerd was nog vele malen erger.
Het is mijn favoriete Let's Play van dit jaar en het was ontzettend lachen om naast een vreselijk bange Tjeerd te zitten als soort van mental support. Terwijl Tjeerd wit wegtrok, rolde bij mij en de rest van de redactie de tranen over de wangen van het lachen.



VOL GAS IN DE VANGRAIL
Lang heb ik uitgekeken naar de release van Driveclub. Het werd dan ook gepresenteerd als een zeer ambitieuze racegame met features en modes die de multiplayer naar een nieuw level moesten tillen. Tijdens de review kwam ik er al achter dat er online maar weinig te beleven viel, maar de server fail is misschien wel de grootste launch fuck-up ever en sowieso van 2014. We zijn nu weken verder en het werkt nog steeds niet zoals het hoort. Een faal van epische proporties en een gigantische teleurstelling.

IK HEB HET LICHT GEZIEN
In 2014 heb ik de toekomst gezien door de release van de DK2 van de Oculus Rift. Het duurt nog een jaartje of twee voordat de grote massa er mee aan de slag kan gaan, maar mijn VR ogen werden dit jaar al geopend.



JAPANNERS ZIJN GEWELDIGE WEZENS
De TGS stond al jaren hoog op mijn verlanglijstje, maar ondanks dat de beurs inderdaad super cool was, hebben vooral de stad en de mensen diepe indruk op me gemaakt. De E3 in Los Angeles is normaal gesproken het hoogtepunt van het jaar, maar in 2014 was het zonder twijfel Japan en de TGS.



RACEN TEGEN THE STIG



Gaming is mijn grootste passie, maar ik hou ook ontzettend veel van vette auto's en snelheid. De trip voor Project Cars op het Brands Hatch circuit was dan ook een droom die uitkwam. Racen op het circuit met legendes als Ben 'The Stig' Collins (zie screen) en David Webb was een onvergetelijke ervaring.

UGBLIK VAN

PIXELHIPSTERS

Toffe vent hoor, Nino. Kennis van zaken ook. Een goede gamessmaak heeft ie echter niet. Want effe serieus: hoe kun je nu met droge ogen beweren dat je een 8-bit, one-trick phony als Fez verkiest boven een modern meesterwerk als Assassin's Creed: Unity? Groeit die baard nu ook al voor zijn ogen?
Onze freshman is echter niet de enige: meer en meer game-Boeddha's verkondigen het indie-evangelie als ware 't het woord Gods, terwijl vergelijkbaar vertier als Angry Birds en Candy Crush dan weer 'geen echte games' zijn. Bah, pixelhipsters.



DE TERUGKEER VAN COD

Na het dieptepunt van Ghosts, dacht ik dat Call of Duty wel over z'n hoogtepunt heen zou zijn. Net effe te weinig vernieuwing, en net effe te veel dollartekens in de ogen.
Gelukkig heeft Advanced Warfare mijn vertrouwen in de serie letterlijk en figuurlijk een boost gegeven. Het is old skool spektakel in een fris jasje. Al zou ik persoonlijk graag ook weer eens de slagvelden van WWII betreden.



TOP 5 GAMES

5 THIEF
Tuurlijk, de 90 die Jan op Thief plakte was feitelijk te hoog. Want bugs, glitches en andere schoonheidsfoutjes. Maar soms is een game-ervaring zo uniek en krachtig, dat ik de onvolkomenheden graag door de vingers zie. Jij laat je droomvrouw toch ook niet lopen vanwege een wrat op haar voet?

4 SNIPER ELITE III
Samen met Dead Island en Aldi-RPG's als Risen, is Sniper Elite al jaren een van m'n favo guilty pleasures. En dus genoot ik in deel drie weer volop van het verbrijzelen van nazischedels en -ballen met een welgemikt sluipschuttersschot. Nee Tjeerd, geen gelul: IK ben de echte troonopvolger van Wesley Snipes.

3 FIFA 15
In 2014 stapte ik van mijn geloof, en ruilde PES in voor FIFA. Een gevoelige transfer, zeker, maar ook een waar ik tot op de dag van vandaag geen spijt van heb; FIFA 15 is immers de beste voetbalgame ooit! Alhoewel, PES 5 en 6...

2 DRAGON AGE: INQUISITION
Leuk hoor, die next-gen. Maar het duurde veeeeel te lang eer er eindelijk een fatsoenlijke, westerse RPG voor uitkwam! Gelukkig maakte Dragon Age: Inquisition dat hiaat in één klap goed. The Witcher 3 moet welhaast magisch zijn, wil het me meer betoveren.

1 WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER
Oh jongens, wat heb ik een zwak voor Wolfenstein. Er gaat gewoon niets boven dat wansmakelijke stijltje en het hersenloze geknal. The New Order voegt daar echter nog een extra dimensie aan toe, met een aangrijpend, emotioneel verhaal. Eigenlijk heb ik nu nog maar één wens: kan Machine Games ook de nieuwe Duke Nukem doen?

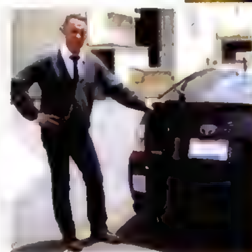
GROEN ALS GRADDUS

Vroeger, toen ik nog een veelbelovende student journalistiek was, was het mijn droom om RTL Boulevard te presenteren. Of anders VJ bij MTV. Uiteindelijk werd het de PU, maar ach: mijn dromen kwamen toch nog een soort van uit, met m'n eigen rubriek in het E3 Journaal. Trots dat ik was! Miljoenen mensen zaten dagelijks achter hun computer gekluisterd om mijn n00bish-lotgevallen in het epische 'Groen als Graddus' te volgen. Volgend jaar verder met 'Door de wol geverfd als Graddus'...?



MAGNETRONMACARONI

2014 was het jaar van de HD-remake. En dan niet alleen van klassiekers als GTA V en The Last of Us, maar ook van Metro, Tomb Raider en Sleeping Dogs. Spellen die redelijk hebben gescoord en verkocht, maar verder niks bijzonders deden. De digitale tegenhangers van Grijs. Stroopwafels. Een shirtje van de WE. Op vakantie naar Salou. Een vijfenhalf voor je proefwerk. AZ. Amersfoort. Alexander Pechtold. Een laptop van ASUS. Werken bij een bank. Om 8:30 's ochtends een rondje joggen in het park. Marco Borsato. Tom Hanks met een Toyota Prius. Middelmaat dus. EN DIE SHIT WORDT OPNIEUW UITGEGEVEN? Wacht, dan strooi ik nog wat extra kaas op m'n magnetronmacaroni. »



2014 DE TER

TOP 5 GAMES

1 DRAGON AGE: INQUISITION
Inmiddels zit ik al strotjediep in m'n tweede playthrough op Nightmare moeilijkheidsgraad, ben ik alle sidequests aan het doen die ik tijdens mijn review-run heb genegeerd, en waarschijnlijk heb ik daarbij al 203.678 kreetjes van intens plezier geslaakt.

2 THE BANNER SAGA
Een turn-based RPG waarin het harde nomadenleven van een groep vluchtende mensen in een winterse fantasiewereld centraal staat. Nog nooit eerder zat er zoveel doffe ellende in een game. Genieten!

3 THE SIMS 4
Misschien het minst sterke deel uit de serie, maar alsnog raak ik er uren in kwijt alsof het een wormhole is.

4 MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR
Tijdens de preview-events zag ik Arkham meets AC met een lijzig gangetje op een zeventje afstevenen. Maar gelukkig bleek de hoeveelheid content en de diepte van het Nemesis-systeem genoeg voor de dikke 85 die ik het gaf!

5 DESTINY
Hoewel ik tijdens het reviewen een paar dagen redelijk hooked was aan Bungie's ambitieuze shooter-MMO, werd 't al vrij snel een soort vakantiebaantje om deze game dagelijks te spelen: niet vervelend, ook niet stimulerend. Toch verheug ik me op alle DLC!



HALO NOT SO MASTER CHIEF COLLECTION

In mijn oorspronkelijke Top 5 stond Halo: The Master Chief Collection trots op nummer 2, maar die heb ik noodgedwongen eruit gesloopt omdat de multiplayer na wéken nog steeds kwakkelt als een dronken kitten. Zo spijtig en extra pijnlijk omdat Bungie maanden eerder met de launch van Destiny wél liet zien hoe je miljoenen mensen tegelijk een online game laat spelen...

FEESTJE MET VRIENDEN

We wilden de 250ste PU vieren met een speciaal, extra bruut nummer, waarvoor ik de 250 Game Momenten special in het leven heb geroepen en we ons blaadje opbliezen tot 108 pagina's.
Maar daar kon het natuurlijk niet bij blijven... We wilden onze lezers en bezoekers in het zonnetje zetten, samen met jullie een feestje vieren! Dus was een van de eerste opdrachten voor kersverse redacteur Nino om een 'fissa' te organiseren en dat werd 'Vrienden van PU'; een onvergetelijke avond waarin we jullie bedankt hebben met een showtje en met bier. Als dank voelden we ons heel effe een opperste baas, omdat letterlijk IEDEREEN in de gezellig volle Chicago Social Club ons kende...

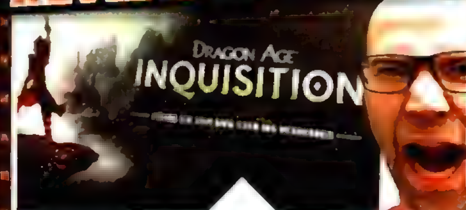


HEY YOU, JAPPIE-LOVER

O man, wat ben ik verliefd geworden op Japan. Hopelijk hebben jullie onze verslagen allemaal gevolgd, want hoewel we naar Tokyo vertrokken voor de Tokyo Game Show, hebben we veel meer dan alleen die beurs gecovered. Van de hightech toiletten tot en met de metro en karaoke, alles in dat land heeft me aangenaam verrast. Het was mijn reis-hoogtepunt van het jaar en make your breast but wet, Jappies, ik kom zeker terug!



REVIEW JE KAPOT!



Ik ben geen PU-redacteur geworden omdat ik zo graag mijn volwassenheid uitstel in het meest infantiele industrietje op deze planeet (omdat het vol zit met volgroeide kleuters zoals ik). Nee, ik heb deze baan in de eerste plaats omdat ik mijn mening over games wil delen met jullie; het soort gamer dat ik vroeger ook was.
En dit jaar heb ik dat ten volste kunnen doen, kijk alleen maar naar m'n top 5 van 2014; dat zijn alleen maar games die ik zélf gereviewed heb! Ik ben zo'n verwend stuk lucky bastard...

NO SUPERHERO FOR YOU

En wéér gaat er een jaar voorbij zonder een Marvel Triple A game... Sterker nog, aangezien Batman: Arkham Knight uitgesteld is naar 2015, is 2014 zelfs helemaal superheldenloos gebleven qua high budget games. Terwijl de films welig tierden, met het fantastische Captain America: The Winter Soldier en het briljante Guardians of the Galaxy, laat Disney het blijkbaar niet toe dat een goede ontwikkelaar met deze franchises aan de haal gaat. In plaats daarvan moeten gamende Marvel-fans het doen met de zoveelste update voor Marvel: Avengers Ultimate Alliance en Marvel Heroes, of met de gratis free-runner Spider-Man Unlimited.
Als er niet heel binnenkort een fucking aankondiging komt van een Marvel Triple A game, dan ga ik een petitie starten! Teken je ook?

UGBLIK VAN

DE STOMSTE REDEN VAN HET JAAR OM EEN ARTIKEL TE SCHRIJVEN

Ik speel vrijwel geen games, volg de biz nauwelijks en heb dan ook niks te zoeken in deze special. De reden waarom er toch een paginaatje van mijn hand moest komen? Deze special moest per se een even aantal pagina's hebben (don't ask)... en negen redacteuren + mijn persoontje maakt tien. Maar ik ga dus echt niet iedereen dom na lopen lullen, en bijvoorbeeld een Top 5 games maken met spellen die ik nooit gespeeld heb. Nee, ik ga deze pagina gebruiken voor een staaltje zelfbevlekking dat z'n weerga niet kent. Trek je dat niet? Ach, bedenk dan maar dat deze special verder bestaat uit negen pagina's die voor jou wél interessant zijn...

WAAR IS GRADDINA GEBLEVEN?

Slechts één maal dit jaar konden we genieten van Graddina, de begeerlijke assistente van Game Show host Graddus Glitter, en dat was alweer bijna een jaar geleden. De reden is dat Graddina afgelopen zomer het leven heeft geschonken aan zoon Gradje die bij z'n geboorte al ruim twintig kilo woog, met alle pijnlijke gevolgen van dien. De laatste berichten zijn dat Graddina alweer zelfstandig naar het toilet kan, en naar eigen zeggen verwacht ze in de loop van dit jaar haar comeback te maken.



TOP 5 BESTE PU-MOMENTEN

5 FRAMEDROP

Tuurlijk, de strip bestaat al ruim tien jaar, maar toch verdient Jordi, de tekenaar van Framedrop, het absoluut om eens in het zonnetje te worden gezet vanwege zijn maandelijkse uitsmijter. En ja, het is gewoon erg leuk om er zelf af en toe in voor te komen.

4 GROEN ALS GRADDUS

De E3 is een jaarlijks hoogtepunt in het blad en op de site, waarbij we op PU.nl proberen elke keer weer nieuwe, geinige rubrieken te bedenken. Na 'de drijvende rechter' in 2012 en 'episch maal tijd' in 2013 was het in 2014 de beurt aan 'Groen als Graddus'. Ik heb me weer kapot gelachen.

3 DE KOMST VAN NINO

Na maanden zoeken, konden we vlak na de zomer eindelijk Nino vastleggen als de man die PU.nl nog toffer en succesvoller moet maken dan het al was. De baardmans doet het perfect, al zou het wel zo prettig zijn als ie af en toe z'n broek zou optrekken.

2 VRIENDEN VAN PU

Welke tijdschrift/internet-redacteur maakt nou mee dat ie wordt toegejuicht door honderden lezers, handtekeningen uitdeelt en met 'fans' op de foto gaat? Tijdens 'Vrienden van PU' was 't dan ook genieten geblazen, en even hadden de PU-redacteuren het gevoel bijzonder te zijn. Ach, gun die losers ook hun momentje of fame...

1 SPECIAL IN PU 250

Ons jubileumnummer was het hoogtepunt dit jaar, en de special '250 redenen waarom we gamers zijn' was, excusez le mot, episch. We worden nog weleens gillend wakker als we aan de productie terugdenken, maar uiteindelijk is het de vetste special uit de geschiedenis van PU geworden.



JOHNNY LEEFT ZICH UIT

Johnny Rijbroek is onze vormgeving Master Chief, en dat zie je niet alleen aan de vaak verrassende opmaak van de PU-pagina's, maar natuurlijk ook aan zijn ongeëvenaarde Photoshop-skills. Vooral met PUretro leeft hij zich altijd weer helemaal uit. De mooiste van het jaar? Die mocht Johnny zelf kiezen...

HET JAAR VAN DE SPECIALS

Niet voor niets hebben we in ons septembernummer het zogenaamde 'Reviewblad' vervangen door een intropagina voor het deel waar onze specials beginnen. Specials krijgen namelijk een steeds prominentere plaats in ons blaadje. Natuurlijk zullen we altijd blijven reviewen en previewen, maar we willen ons onderscheiden door jullie, naast unieke rubrieken als PUretro en de typische PU-humor, artikelen te presenteren die je nergens anders vindt. Dit jaar hebben we al tientallen toffe specials gemaakt, en reken maar dat we daar volgend jaar mee doorgaan!



BLIZZCON® 2014



GAMES, COSPLAY, GOODIES & COMMUNITY

Of je nu wel of geen Blizzard games speelt, of je een level 90 Blood Elf Paladin hebt of slechts geïnteresseerd bent in StarCraft... Blizzcon móet je een keer hebben meegemaakt. Jan reisde af naar de achtste editie in het Amerikaanse Anaheim en genoot als een Don Juan op een meisjesschool.

[PROLOOG]

Blizzard heeft altijd een belangrijke rol in mijn leven gespeeld. Warcraft 1, 2, 3 - voor de duidelijkheid, ik heb het over de RTS-serie - waren stuk voor stuk pareltjes, maar ook de Diablo en StarCraft spellen heb ik hoog in het vaandel staan.

Ik was heel lang geleden op de ECTS toen voor het eerst World of Warcraft werd onthuld en niemand echt begreep wat Blizzard aan het doen was. Dit jaar bestaat de Warcraft franchise twintig jaar en WoW tikt zijn tiende levensjaar aan.

Met die kennis plus het gegeven dat Blizzard dit jaar meer journalisten dan ooit voor BlizzCon uitnodigde, was ik ervan overtuigd dat er iets groots zou worden aangekondigd. Warcraft IV misschien? Zou het?

IN DE COCKPIT

Tijdens de vliegreis richting Los Angeles blijkt maar weer eens hoe diep de liefde zit bij Blizzard-fans. Twee piloten herkennen me en we raken aan de praat. Wat blijkt; *Jelmer en Marnix lezen geregeld de PU en vliegen speciaal voor BlizzCon naar LA*. Jelmer kan het mooi combineren met zijn vluchtrooster en Marnix vliegt gezellig mee. Ik word zelfs even uitgenodigd in de cockpit *waar het meest recente exemplaar van jullie lijfblad trots tussen de knoppen en schakelaars prijkt*.

Beide piloten hebben WoW gespeeld en twijfelen over de aanschaf van Warlords of Draenor (zie elders in deze PU). "Die game kost zoveel tijd en ik heb net een dochtertje gekregen", aldus Jelmer. "Ik heb er simpelweg de tijd niet meer voor, maar het begint toch wel weer te kriebelen".

Op dat moment stuift de steward de cockpit binnen. "Er is een koortsige passagier aan boord", mompelt de man. Er wordt een grote map tevoorschijn getoverd. "Even het Ebola handvest erop na slaan", hoor ik hem zeggen. De piloten reageren laconiek: "Het zal wel loslopen".

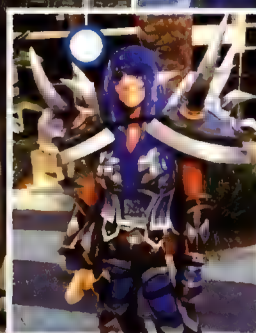
Ik keer terug naar mijn stoel en jas er drie films doorheen: Lucy (Wat een bizarre flut-film), 300: Rise of an Empire (vermakelijke pulp) en Maleficent (verrassend leuk + Angelina Jolie) voordat ik keihard in slaap val.

Later werk ik me half jetlaggend door de douane en daarna word ik door een busje bij m'n hotel gedropt... dat op nog geen tweehonderd meter van het Anaheim Convention Center ligt! *Enorme Blizzard vlaggen* met hun bekende franchises sieren het gebouw. *De eerste cosplayers* zijn al gespot en de ingevlogen journalisten, waarvan velen gehuld in iets te schreeuwerige Blizzard T-shirts, nemen langzaam de lobby over.

Morgen is de grote dag. De dag dat Warcraft IV wordt aangekondigd... toch?















Overwatch



Overwatch

BLIZZCON14 - DAG 1

OPENINGSCEREMONIE

Om verzekerd te zijn van een goede plek gaan we al vroeg op weg. *De openingsceremonie* begint om 11.00 uur maar toch zitten we om half tien al braaf vlakbij het gigantische podium. Buiten staan dan al duizenden mensen uren in de rij. BlizzCon14 trekt dit jaar maar liefst 25.000 bezoekers die allemaal 200 dollar hebben betaald. Zonder morren. En dan zijn er nog de duizenden virtual tickets die mensen hebben gekocht om thuis alles te kunnen bekijken vanachter hun PC of laptop. Die maken, net als ik, mee hoe *Blizzard CEO Mike Morhaime* met luid gejoel en geklap wordt onthaald. Alsof de zaal gevuld is met bakvissen en Justin Bieber op het podium staat.

Wat volgt is een aaneenschakeling van updates en nieuwe aankondigingen. De eerste uitbreiding voor **Hearthstone Goblins vs Gnomes:** 120 nieuwe kaarten met vooral veel gekke uitvindingen en explosieve speeltjes om in te zetten.

De MOBA **Heroes of the Storm** - die momenteel in Technical Alpha is - introduceert nieuwe helden uit heden en verleden. Thrall wordt speelbaar maar ook de drie koddige Vikingen uit Blizzards lang vergeten klassieker The Lost Vikings vinden we in de uiteindelijke game onder de knoppen.

En natuurlijk wordt eindelijk **Legacy of The Void** aangekondigd, de tweede, standalone uitbreiding van **StarCraft II** met The Protoss in de hoofdrol. Het zou een keer tijd worden! Maar veel belangrijker, de game is speelbaar.

Toch, waar iedereen natuurlijk op wacht, is dé grote aankondiging... en dan, bam, is ie er opeens: *Overwatch*, een team-based first-person shooter met de looks van een Pixar film.

We krijgen eerst een likkebaardend lekkere CGI trailer te zien die zo op het grote doek zou kunnen, en daarna schakelt men over naar in-game beelden. En ja, ook deze game is gewoon nu al speelbaar op BlizzCon14.

De zaal ontploft en de makers zijn zichtbaar trots en geëmotioneerd.



HANDS-ON OVERWATCH

Enigszins beduusd trek ik me terug in het perscentrum. Terwijl ik veel te veel pastasalade op mijn bordje schep, maakt een dubbel gevoel zich van mij meester. Enerzijds baal ik van het feit dat Warcraft IV niet is aangekondigd, maar wellicht was dat ook wel wishful thinking. Anderzijds komt Blizzard nu voor het eerst in zeventien jaar met een gloednieuwe ip, met gloednieuwe personages en dito settings. Én met een nieuw genre: die van de first-person shooter.

Ik besluit Overwatch meteen te gaan spelen en mijn eerste kennismaking bevalt goed. Dit is zonder twijfel de meest 'gestileerde' en meest cartooneske game die Blizzard ooit gemaakt heeft. De kleuren spatten van het scherm, alle Heroes ogen fantastisch maar tegelijkertijd is het stijltje volledig over de top en gaat het alle kanten op. Ik vind het opvallend dat de controls nu al zo strak aanvoelen en de game nu al zo gepolijst oogt en klinkt. »





GOODIES

Ondanks dat Blizzard alle bezoekers van een leuke goodiebag voorzag, heb ik nog ruim een uur in de rij gestaan om een Thrall poppetje te kopen. For the Horde!







BLIZZCON14

De makers vertellen me dat ze op dit moment pas achttien maanden met Overwatch bezig zijn, maar het lijkt alsof ie morgen al de winkels in kan, zo afgewerkt en soepel voelt en speelt de game. Overwatch telt twaalf uiteenlopende personages met allemaal unieke skills en vaardigheden, waarbij de een wat aanvallender en de ander meer verdedigend speelt. Vooralsnog lijken perks en ranks te schitteren door afwezigheid, maar dat kan allemaal nog veranderen natuurlijk.

Ik verwacht overigens dat Overwatch een free-to-play game wordt, ook al hinten de hoge productiewaarden naar een betaalmodel.

Hoe dan ook; beuken met een gemuteerde, pratende gorilla die het opneemt tegen een mediterende én granaten gooiende robotmonnik, en vervolgens door een vliegende engel alsnog uit beeld geschoten wordt... het lijkt wel een nieuwe Marvel film.

ZOVEEL TE DOEN

Ook voor mensen die niet per se zijn gekomen om games te spelen - het lijkt me sterk, maar toch - is er meer dan genoeg te doen op BlizzCon. Niemand hoeft zich te vervelen. Er is een bioscoopzaal met documentaires en een sneakpeek van de Warcraft film die in 2016 verschijnt. Er zijn workshops, discussiepanels, groots opgezette toernooien met enorme geldprijzen (de StarCraft II finales worden door een slordige tienduizend man live bijgewoond), er zijn exposities, competities er is een cosplay contest en er zijn honderden fans die zich prachtig hebben uitgedost. Sommigen subtiel met sieraden of speciale T-shirts, anderen als *cosplayers die de hele dag op de foto gaan met andere bezoekers*.

Bij de stand van **Hearthstone** kom ik Lars tegen, beter bekend als @Vakonov en z'n YouTube kanaal VakoGames. Lars heeft Hearthstone net gespeeld en is enthousiast over de nieuwe uitbreiding: "Het voelde alleen nog wat random", aldus Lars. "De impact van de kaarten is mij nog niet helemaal duidelijk. De ene keer won ik, de andere keer ging de beurt naar mijn tegenstander. Het was soms onduidelijk waarom, maar dat passen ze vast nog wel aan".

KNUFFELS

Ik besluit nog effe een paar kiekjes te nemen waarna ik op weg ga naar de Blizzstore. Sommige mensen staan uren in de rij voor de meest uiteenlopende goodies, maar ik dring soort-van-voor omdat ik de twee KLM piloten herken en die trekken me onder het afzet-tape door.

Pffff.... wat een aanbod! Van The Horde of Alliance badjassen tot Blizzard handdoeken, WoW-knuffels, koffiemokken, poppetjes, sleutelhangers en ga zo maar door. Na *een paar bescheiden aankopen*, is het tijd om de aftocht te blazen, een hapje te eten en moe maar voldaan te crashen op mijn hotelbed.

Vandaag heb ik mijn zinnen gezet op het spelen van StarCraft II: Legacy of the Void. En het weerzien met deze RTS is als een warm bad. De engine achter de game heeft knap standgehouden en de game oogt prima.

Legacy of the Void wordt een standalone game maar het helpt natuurlijk als je Wings of Liberty (de Terrans) en Heart of The Swarm (de Zerg) al hebt gespeeld. Bovendien belooft Blizzard dat het verhaal een epische ontknoping zal krijgen waarbij alle vragen zullen worden beantwoord.

De makers willen meer actie in de game brengen en dat doen ze onder andere door meer werkers beschikbaar te stellen, waardoor je al snel een legertje uit de grond stampt. Het toffe is dat er van alles in de map om je heen gebeurt. Gebouwen ontploffen en kunnen weer hersteld worden, schade laat zichtbaar sporen achter en de animaties en lichteffecten toveren een fraai, strategisch sciencefiction strijdtoneel op je scherm.









WARCRAFT MOVIE CAST

De cast voor de film die maart 2016 gaat draaien, is bekend

ALLIANCE

Anduin Lothar: Travis Fimmel (*Vikings*)
King Llane Wrynn: Dominic Cooper (*Need for Speed, Captain America*)
Lady Taria: Ruth Negga (*Agents of S.H.I.E.L.D., World War Z*)
Medivh: Ben Foster (*Lone Survivor, 3:10 to Yuma, X-Men: The Last Stand*)
Khadgar: Ben Schnetzer (*Pride*)

HORDE

Orgrim Doomhammer: Rob Kazinsky (*Pacific Rim*)
Blackhand the Destroyer: Clancy Brown (*The Shawshank Redemption, Starship Troopers, Cowboys & Aliens*)
Garona: Paula Patton (*Mission: Impossible - Ghost Protocol*)
Durotan: Toby Kebbell (*Planet of the Apes*)
Gul'dan: Daniel Wu (*The Man With the Iron Fists*)



DAG 2

Speciaal voor de multiplayer zijn er twee nieuwe Terran, twee nieuwe Zerg en een nieuwe Protoss unit ontworpen die voor meer snelheid en dynamiek moeten gaan zorgen. Daarnaast is er de nieuwe Archon mode en die is zeer vermakelijk: het is feitelijk een soort co-op mode waarbij twee spelers samenwerken en een basis besturen. Twee spelers besturen dus samen één ras, dat begint met één basis. Als duo kun je het opnemen tegen een ander duo, tegen een enkele andere speler en tegen de A.I. Zo kunnen twee spelers de taken verdelen voor wat meer lucht, of een ervaren speler kan een nieuwkomer op sleeptouw nemen. Vooraf goede afspraken maken lijkt me wel een must; dus dat je niet allebei met legertjes erop uit trekt en je basis onbeheerd achterlaat.

OUDE BEKENDE

Na mijn speelsessie kom ik een oude bekende tegen. Het is *Janneke, alias @maquannas* die al eens een gastcolumn in ons blad schreef en een paar keer per week op Twitch streamt.
Janneke komt net van de Blizzstore en heeft een tas volgeladen met souvenirs. “Het is hier hartstikke gaaf. Vooral omdat ik andere streamers ontmoet, maar natuurlijk ook om nieuwe games te spelen. Heroes of the Storm vind ik tof en Overwatch verrassend leuk. Vooral de grafische stijl en de uiteenlopende Heroes. En ik ga natuurlijk weer World of Warcraft verder spelen met de nieuwe uitbreiding.'

STORMACHTIG

Het is tijd om **Heroes of the Storm** (HotS) te spelen en de nieuwe helden uit te proberen.
HotS is Blizzards antwoord op MOBA's zoals Dota 2 en League of Legends. Zelf noemt Blizzard hun game geen MOBA, maar laat er geen misverstand over bestaan... het is er wel een.
Grafisch ziet de gamer er netjes uit en ik stel me zo voor dat als er nu een Warcraft IV had bestaan (Ja, dat weten we nou wel - Ed), die er ongeveer uit had kunnen zien zoals HotS nu oogt.
De game is zeer laagdrempelig en je pakt het zo op. Je kunt desgewenst met en tegen A.I.'s spelen, maar voor de real deal speel je met menselijke kompanen en tegenstanders.
Leuk zijn de dynamische elementen in de map die je zowel bonussen geven als een bedreiging vormen. En samenwerken is een must. In je eentje strategische punten van de tegenstander innemen en diens basis trachten kapot te maken, is geen succes. Damn, ik denk dat ik door Blizzcon zomaar verslaafd ben geraakt aan HoTS.

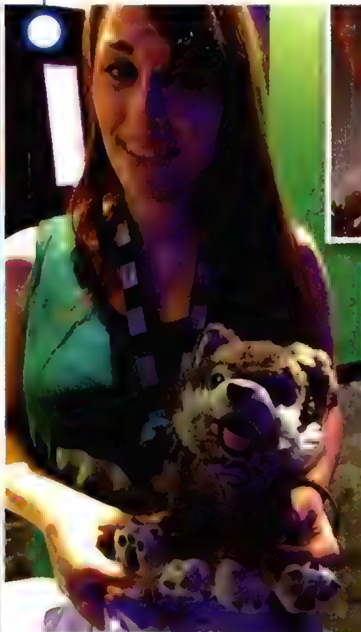
SEEK AND DESTROY

Als laatste bezoek ik *de art expo van Blizzard* en zet ik een paar *epische statues* op de gevoelige plaat. Maar ik hou de tijd goed in de gaten, want anders mis ik de afsluitende act: *Metallica!*

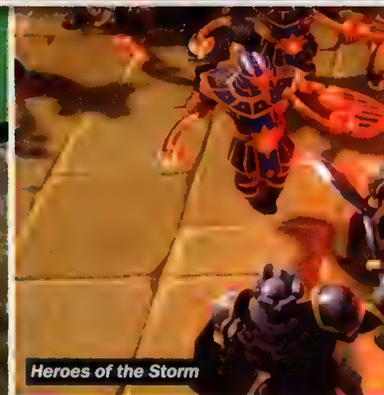
De rockers zetten een puike show neer van dik anderhalf uur en hebben het zichtbaar naar hun zin. Het volume staat op standje tien, er wordt veel oud werk gespeeld - Seek and Destroy - én mijn oren piepen nog uren na. Een mooie afsluiting van een fantastische trip! ✖










Heroes of the Storm



BÈTA BABY

2015 wordt een druk jaar voor Blizzard. Overwatch, Heroes of the Storm en StarCraft II: Legacy of the Void zullen dan namelijk in (closed) bèta gaan. Ik verwacht dat die laatste twee ook daadwerkelijk uitkomen volgend jaar maar dat Overwatch pas in 2016 het licht ziet. De uitbreiding voor Hearthstone is op dit moment uit.

SPECIAAL VOOR ABONNEES
WIN MOOIE PRIJZEN

mijn RE shift.nl

Als abonnee van Power Unlimited zit je natuurlijk elke maand met samengeknepen billetjes te wachten op een versch exemplaar van je lievelingsblad. Maar je weet, het bezorgen van ons blaadje blijft mensenwerk en die dude van TNT Post wil ook weleens wat leuks lezen, dus het kán een keertje gebeuren dat je lijfblad veel te laat of (slik) helemaal niet komt.

Dan kun je gaan bellen, maar handiger is om je aan te melden bij mijnreshift.nl, de digitale klantenservice van Power Unlimited.

Als je je daar registreert, kun je voortaan inloggen met je emailadres plus wachtwoord en daarna - op elk moment van de dag en nacht - eventuele bezorgklachten (maar ook adreswijzigingen etc.) aan ons doorgeven. Handig, toch?

Meld je als PU-abonnee nu aan op mijnreshift.nl en misschien scoor je dan ook nog een van de hiernaast afgebeelde prijzen!

De prijzen op deze pagina's worden verloot onder alle abonnees die zich voor 1 maart 2015 hebben aangemeld bij mijnreshift.nl. Dus waar wacht je nog op?

POWER UNLIMITED

ALGEMENE VOORWAARDEN PRIJSVRAAG: Een prijs is niet inwisselbaar voor een andere prijs of geld * Als de aanbieder van de prijs de prijs niet kan uitreiken als gevolg van een overmacht-situatie, dan vervallen de prijsvraag en de daarbij behorende prijzen * Correspondentie over de uitslag is niet mogelijk * De winnaars krijgen automatisch bericht * Medewerkers van Reshift Digital zijn uitgesloten van deelname.

SNOWWORLD 8 UURS-SKIPAS (MET MATERIAALHUUR)

55X

Buiten skiën of boarden kun je in Nederland wel schudden, maar binnen kan het wel: in SnowWorld! 55 winnaars ontvangen een 8 uurs-skipas inclusief materiaalhuur, t.w.v. € 54,95 per stuk. Hiermee kunnen ze op één van de twee indoor skibanen (in Zoetermeer of Landgraaf) de lange latten of hun snowboard onderbinden. Wie naar Zoetermeer gaat, kan proberen de steilste piste van Nederland te bedwingen (dalingspercentage: 20%!), terwijl SnowWorld Landgraaf de grootste overdekte piste ter wereld is.

Beschikbaar gesteld door SnowWorld, www.snowworld.com/nl

IOLO SYSTEM MECHANIC

20X

Met het iolo System Mechanic is 't alsof je je PC een energydrankje geeft. Deze software verbetert de rekentijd en stabiliteit van je PC, versnelt automatisch het starten, blokkeert spyware, lost beveiligingsproblemen op en optimaliseert je PC zodat gamen (nog) vloeiender gaat. Twintig winnaars krijgen elk een pakket t.w.v. € 39,95.

Beschikbaar gesteld door iolo, www.iolo.com

BENDOO BOX

1X

Heb je een klein broertje/zusje of neefje/nichtje dan wil je voor hem of haar die Bendoo Box winnen. De Bendoo Box is hét pakket om kinderen op een creatieve manier vertrouwd te maken met techniek. De Box is gebouwd rondom de Raspberry Pi, model B+. Met deze minicomputer kunnen kinderen uitgebreid experimenteren. Robots aansturen, films kijken, allerlei soorten sensoren eraan hangen, Minecraft spelen, surfen etc. In de Box zit naast de Pi alles wat nodig is om meteen aan de slag te kunnen: draadloos mini-toetsenbord, behuizing, 8 GB micro-sd-kaart (inclusief software), uitgebreid lesmateriaal, AC Adapter micro-usb, utp-kabel en een hdmi-kabel. T.w.v. € 99,-.

Beschikbaar gesteld door Bendoo Box, www.bendoobox.nl

MET MIJNRESHIFT.NL!

RAPOO S500 BLUETOOTH STEREOHEADSET
De S500 van Rapoo is speciaal ontwikkeld voor als je met een tablet, iPad of smartphone draadloos muziek beluistert, video's afspeelt of gamet. Hij bestaat uit een dunne en flexibele aluminium beugel die de twee ronde speakers met elkaar verbindt. De speakers zijn ook afgewerkt met aluminium. Hij is licht en comfortabel, werkt met bluetooth en heeft een ingebouwde microfoon, zodat je via de headset ook telefoontjes kan aannemen. Tien winnaars krijgen deze koptelefoon t.w.v. € 49,95 per stuk.
Beschikbaar gesteld door Hubbit, www.hubbit.nl

10X



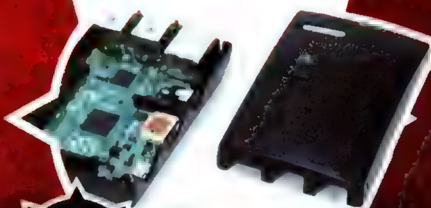
10X

ESET MULTI-DEVICE SECURITY
Wil je je PC en mobiele apparaten als smartphones en tablets beveiligen, dan wil je het ESET Multi-Device Security pakket, t.w.v. € 54,99 winnen. Hiermee kun je een jaar lang drie apparaten beschermen tegen malware, phishing, exploits, hackers, botnets en spam. Wel zo'n relaxed gevoel tijdens surfen, internetbankieren en het gebruik van sociale media.
Beschikbaar gesteld door Eset, www.eset.nl

SHARKOON X-TATIC SP PLUS HEADSET
Deze koptelefoon is speciaal voor gamers en geschikt voor PS3, PS4, Xbox 360 en PC. De kleur is zwart en verder zit alles erop en eraan. Deze oorbedekkende headset t.w.v. € 44,99 wil je winnen, geef het maar toe.
Beschikbaar gesteld door Alternate, www.alternate.nl

36X





1X

RASPBERRY PI CAMERA SET DE LUXE
Met deze set haal je alles in huis om met de Pi te filmen en te fotograferen. Programmeer zelf wat je wil vastleggen, wanneer en hoe lang. De cameramodule sluit je rechtstreeks aan op de csi-connector van de Pi. Hij levert 5 megapixelfoto's en full hd-video (30 fps). De set bestaat uit: Raspberry Pi Camera Board v1.3 • Raspberry Pi type B+ • 5V 2A-voeding • Behuizing • 8 GB class 10 Patriot Memory micro-sd-kaart met sd-adapter • NOOBS geïnstalleerd • Hdmi-kabel • Netwerk-kabel. T.w.v. € 79,95.
Beschikbaar gesteld door Hubbit, www.hubbit.nl


sliminkt.nl

3X

VOUCHER SLIMINKT
Sliminkt levert printerinktcartridges die niet alleen geschikt zijn voor alle grote merken zoals HP, Brother, Epson en Canon, maar ook voor minder bekende merken. Drie winnaars krijgen elk een voucher waarmee ze op de site voor € 49,95 aan cartridges kunnen bestellen.
Beschikbaar gesteld door Sliminkt, www.sliminkt.nl



3X



DENDA ZOEK-EN-VIND GAMES
Ja, er zijn ook mensen die casual games spelen (je kent er vast wel een paar) en Denda is op dat gebied gespecialiseerd in zogenaamde zoek-en-vind-games. Dit Nederlandse bedrijf biedt een enorme collectie van dergelijke casual games, zowel online als op cd/dvd. Maar liefst 250 (!) winnaars krijgen elk één van de volgende vijf titels (t.w.v. € 9,99 per stuk) thuisgestuurd: *Dreamscapes - The Sandman* * *The Path of Hercules* * *House of 1000 Doors - Serpent Flame* * *Strangestone* * *Sacra Terra - Kiss of Death.*
Beschikbaar gesteld door Denda, www.denda.com/store/zoek-en-vind-spelletjes

250X



RAPOO VPRO 700 GAMING TOETSENBORD + VPRO 900 MUIS
Velen vinden de VPRO de beste omroep van Nederland, zou Rapoo daarom die naam gebruikt hebben voor hun slicke toetsenbord en dito muis? Als we moeten omschrijven waar die muis en dat toetsenbord allemaal toe in staat zijn, hebben we nog wel een paginaatje nodig, laten we ons daarom maar beperken tot de bedragen die je betaalt voor deze shit in de winkel: € 89,99 voor het keyboard en € 59,99 voor de muis. Een prachtige prijs dus, en jij kunt 'm winnen als je je aanmeldt op mijnreshift.nl!

RIDE MOET NOG FLINK GAS GEVEN

GRAN TURISMO OP TWEE WIELEN?

Florian was zo dom om te geloven dat ie tijdens z'n tripje in Italië op een Ducati mocht rijden... maar zonder motorrijbewijs kon die baklap dat wel schudden, natuurlijk. Gelukkig waren er andere mooie dingen te zien, zoals het Ducati Museum én Ride, een gloednieuwe motorracegame van Milestone.

Het leek te mooi om waar te zijn. Voor m'n vertrek ging namelijk het gerucht dat ik tijdens de perstrip voor de motorracegame Ride op een Ducati mocht gaan rijden. Het klonk onwaarschijnlijk, maar toch was ik effe op het verkeerde been gezet.
Tja, het kón ook niet waar zijn, natuurlijk. Je kunt een gamejournalist (onder begeleiding) in een dikke auto zetten, maar een noob de sleutels geven van een peperdure motor die zonder problemen 300 km/uur aantikt, is vanzelfsprekend gekkenwerk. Dat ging dus inderdaad niet door.

TIJDMACHINE

De trip begon dus met een teleurstelling (ja, ja, ik had beter moeten weten), maar gelukkig was er genoeg te zien bij Ducati headquarters, waaronder het Ducati Museum en de fabriek waar de raketten op wielen vakkundig in elkaar worden gezet. Zodra je het Ducati Museum instapt, voel je *als-of je in een tijdmachine bent beland* die je afzet aan het begin van het Ducati avontuur, in 1926. Tot mijn verbazing werden er aanvankelijk alleen maar stofzuigerslangen, condensoren en andere elektronica gemaakt door Ducati. Pas vanaf 1944 werd begonnen met het fabriceren van motoronderdelen en in 1947 was de eerste complete Ducati motor een feit. Nou ja, motor... *Ducati had een piepklein motortje ontwikkeld dat simpelweg aan een aangepaste fiets werd bevestigd*. De topsnelheid lag op een lachwekkende 30 km/uur en toch werden er toen al races mee gereden! *Van bijna elk jaar daarna staan er motoren in het museum*, en het is bizar om te zien hoe snel de ontwikkelingen zijn gegaan. De huidige racemonsters zijn op geen enkele manier te vergelijken met de motoren uit de jaren '50, maar de passie bij Ducati is absoluut hetzelfde gebleven.

SUPERLEGGERA

Helaas mochten er geen foto's gemaakt worden in de fabriek. Dat is standaard bij Ducati, maar nu waren de medewerkers extra streng, aangezien ze op dit moment de gloednieuwe Ducati 1199 Superleggera aan het produceren zijn. Van deze zeer exclusieve special edition worden er maar vijfhonderd gemaakt. De motor heeft een prijskaartje van 65.000 euro, maar daarvoor krijg je dan ook een racemonster met een topsnelheid van boven de 360 km/uur!
Er werken honderden mensen in de fabriek, maar waar het in de gemiddelde werkplaats vaak een smerig zooitje is, kun je bij Ducati van de grond eten. Stof en troep is dan ook funest tijdens de fabricage en daarom worden bepaalde onderdelen zelfs in vacuüm ruimten in elkaar gezet!

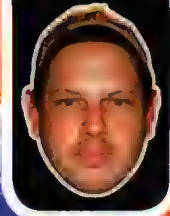
GRAN TURISMO

Laat ik echter in mijn enthousiasme niet vergeten dat ik deze trip te danken had aan een game genaamd Ride, een gloednieuwe IP van Milestone. Deze Italiaanse developer heeft verschillende WRC games gemaakt, maar is vooral















bekend van motorracegames als Superbike, SBK en MotoGP.
De studio heeft dus al de nodige ervaring met het racen op twee wielen en dat zullen ze nodig hebben om het ambitieuze Ride te realiseren. Milestone wil van Ride namelijk de Gran Turismo van de racegames maken en dat is nogal een statement!

"Een game die op papier fantastisch klinkt, maar waar nog heel veel aan moet gebeuren."

Ride moet dan ook heel uitgebreid worden. Er zitten straks bij release meer dan honderd motoren in de game, verdeeld over veertien fabrikanten, en *de motoren worden één op één nagemaakt van de echte bouwtekeningen*. De motoren hebben hierdoor nog meer details dan in de laatste MotoGP games, waar de bikes er ook al niet slecht uitzagen.
Waarin Ride echter totaal gaat verschillen met de MotoGP games, is de variatie in events. Waar je in MotoGP alleen maar op circuits rijdt, is er in Ride veel meer te beleven.
Buiten de circuits wordt er in Ride gereden op Countryside Roads, Street Races en zelfs Drag Races. Er zijn hiervoor verschillende steden nagemaakt, waaronder Milaan. Verder moet customization een grote rol gaan spelen, net als bijvoorbeeld in de Forza games. Er zijn nu al meer dan honderd accessoires ontwikkeld en bij launch zullen dat er nog veel meer zijn. Alle ingame onderdelen bestaan ook echt en variëren van uitlaten en banden voor je motor tot handschoenen en helmen voor je character.

GIGANTISCH PROJECT

Tijdens de presentatie werd duidelijk wat een gigantisch project Ride is en daarom was de teleurstelling ook groot toen bleek dat we maar heel weinig gameplay footage te zien kregen. Alle journalisten mochten een time trial doen maar er was slechts één Ducati motor beschikbaar en één track. Je was dus maximaal vijf minuten aan het racen en niet eens tegen A.I., maar tegen de klok. Het was overigens wel geinig *dat de time trial een Street Race was, in plaats van een circuit*.
Ride is een realistische game, maar heeft wel een toegankelijk physics model. Met de traction control volledig aan kan iedereen met een beetje oefenen redelijk door de bochten komen, maar zonder al te veel assists wordt het een heel ander verhaal. Je gaat hoe dan ook op je muil en het gaat heel wat oefening vragen om de motoren op dat niveau op het asfalt te houden.
De besturing is verder exact zoals je verwacht van een motorracegame, al leek het iets zwaarder te gaan dan in MotoGP. Dit kan echter ook liggen aan de zware Ducati, in tegenstelling tot de lichtgewicht MotoGP motoren.

NOG LANG NIET AF?

De omgevingen zagen er prima uit, al was het nog een beetje een kale bedoeling. Er staan hier en daar wel wat mensen en je scheurt soms *rakelings langs gebouwen en muurtjes*, maar echt spectaculair was het nog niet. Dat lag ook aan de pop-up, waarbij de textures te laat werden ingeladen, en hierdoor kreeg je ook niet echt lekker het gevoel van snelheid.
Ride moet in het voorjaar van 2015 verschijnen voor de PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360 en PC, en Milestone heeft dus nog maar een krap half jaartje om een game te maken die op papier fantastisch klinkt, maar waar in mijn ogen nog heel veel aan moet gebeuren.
De basis is er, maar het blijft vreemd dat er maar zo weinig geshowd werd van een spel dat zo vreselijk veel content moet krijgen. Het geeft mij het idee dat de game nog lang niet af is en het zal me dan ook benieuwen of de deadline wordt gehaald.
Desondanks staat Ride nu wel bij mij op de radar, want de belofte van een Gran Turismo game op twee wielen is prachtig. ✖

DE BLUE BOMBER LEEFT NOG!

MEGA MANS WE

Mega Man, ook wel 'the Blue Bomber' genoemd, leek dood te zijn. De blauwe mascotte van het legendarische Capcom leek door z'n eigen moederbedrijf voorgoed verstoten, nadat het Japanse bedrijf de ontwikkeling van zowel Mega Man Universe als Mega Man Legends 3 cancelde.
Medio 2013 gebeurde er echter iets waar elke Mega Man liefhebber gek van werd: Nintendo kondigde aan dat het iconische personage speelbaar zou zijn in de nieuwe versies van Super Smash Bros. Nintendo had z'n armen geopend en de blauwe gevechtsrobot met liefde ontvangen, net zoals het eerder gedaan had met die andere afgetakelde blauwe mascotte, Sonic the Hedgehog. »

DE KLASSIEKE SERIE

MEGA MAN (1989)

In Mega Mans eerste avontuur ooit, moet hij rennend, springend en schietend de zes kwade robots van Dr. Wily verslaan. De mogelijkheid om zelf de volgorde van de levels te kiezen én de krachten van de verslagen bazen te jatten, was toentertijd revolutionair. In alle delen hierna werd het aantal robotbazen naar acht opgeschroefd.



Prijs: € 4,99
3DS & Wii U

MEGA MAN 2 (1990)

Met gemak de beste klassieke Mega Man game ooit én een van de beste platformers ever. De iets lagere moeilijkheidsgraad maakte de intensiteit van de uitdagingen perfect voor zowel beginners als ervaren spelers, en geen enkele ander NES-game heeft betere muziek voortgebracht. Ultiem.



Prijs: € 4,99
3DS & Wii U

MEGA MAN 3 (1992)

Het derde deel in de serie maakte alles weer een stuk moeilijker, mede door de speler elk level onaangekondigd tegen antiheld Proto Man te laten vechten. Ook nieuw was de glij-move en de hond Rush, die fungeerde als Zwitsers zakmes. Toffe bonus: voordat je tegen Wily mocht vechten, moest je het eerst opnemen tegen de acht bazen van... Mega Man 2!



Prijs: € 4,99
3DS & Wii U

MEGA MAN 4 (1992)

Twee woorden: Charge Shot. Eindelijk konden we de standaardaanval van Mega Man opladen voor een vernietigende vuurbal, waardoor we niet meer alleen hoefden te vertrouwen op de baaskrachten voor het beter vuurwerk. Bevatte ook een compleet nieuwe bad guy, Dr. Cossack... al bleek hij uiteindelijk slechts een pion te zijn van Wily.



Prijs: € 4,99
3DS & Wii U

MEGA MAN 5 (1993)

Het was op dit punt dat de games ietwat herhalend begonnen te worden, al waren de graphics en muziek wederom van hoge kwaliteit. Deze game draaide verhaaltechnisch heel erg om Proto Man én gaf ons ook de robotvogel Beat. Beat ondersteunde je met aanvallen en beschermde je in latere games ook tegen het vallen in afgronden.



Prijs: € 4,99
3DS & Wii U

MEGA MAN 6

Dit laatste NES-deel verscheen helaas niet in Europa, maar is wel een van de tofste, mede omdat Mega Man kan fuseren met Rush! Hiermee kreeg hij onder andere een jetpack waarmee hij kortstondig kon vliegen, wat het platformen een extra laag diepgang gaf.



Prijs: € 4,99
3DS & Wii U

MEGA MAN 7 (1995)

De enige klassieke Mega Man die op de SNES verscheen, was een vreemde maar prachtige eend in de bijt. Uniek was de nieuwe grafische stijl en de upgrades die je kon kopen in de robotwinkel. De game kwam echter uit ná Mega Man X en voelde daardoor toch ietwat... traagjes.



Prijs: € 7,99
Wii U

MEGA MAN 9 & 10 (2008 & 2010)

Schijnbaar vanuit het niets kwamen een paar jaar geleden deze compleet nieuwe retrogames uit ter ere van Mega Man z'n nalatenschap. Ze zijn helaas alleen verkrijgbaar voor de originele Wii, maar Wii U bezitters kunnen deze games alsnog spelen door de console op Wii-modus te zetten en dan naar de online shop te gaan.



Prijs: 1000 punten
(€ 10) - Wii

MEGA MAN: DR. WILY'S REVENGE EN MEGA MAN II T/M V (1992 T/M 1994)

Ook op de Game Boy kon men het opnemen tegen de Robot Masters van Dr. Wily, en wel in vijf verschillende games. De eerste vier waren echter kleinere varianten van de NES games, met een selectie van diezelfde bazen. Pas het laatste, vijfde deel was een compleet uniek Mega Man avontuur, inclusief unieke Robot Masters. Leuk voor erbij.



Prijs: € 3,99
3DS



DEROPSTANDING

» Om dit te vieren heeft Nintendo de afgelopen maanden een heleboel Mega Man titels beschikbaar gesteld op het Virtual Console gedeelte van de eShop. De Mega Man franchise bestaat uit zeven verschillende series, maar vooral van de twee belangrijkste (de 'klassieke' serie en de X-serie) zijn bijna alle games nu te verkrijgen in de eShop van de Wii U, 3DS of beide. Het is bizar om te zien dat Nintendo Mega Man momenteel een stuk beter behandelt dan Capcom zelf, maar het is hoe dan ook fijn dat de Blue Bomber weer relevant is. Is het tijd voor een nieuw glorieus tijdperk van springende, schietende robots? Mega Man klonen Mighty No. 9 en Shovel Knight zeggen van wel. Totdat het zo ver is, kunnen wij in ieder geval wederom genieten van een paar van de beste actieplatformers ooit gemaakt!

DE X SERIE

MEGA MAN X (1994)

Mega Man in het kwadraat. Het eerste deel in deze nieuwe serie speelde zich honderd jaar na de klassieke reeks af, en was duisterder, grootser en intenser. Met X, de opvolger van Mega Man, kon je sprinten, wall-jumpen en met voertuigen rijden, en deze nadruk op grotere bewegingsvrijheid zag je terug in het geweldige leveldesign. Oh, en die muziek. Die muziek! Eén van de beste 16-bit games ooit gemaakt en nog even speelbaar als twintig jaar geleden.



Prijs: € 7,99
Wii U



weetje • weetje

Mega Man heet in Japan RockMan. Een naam die veel logischer klinkt als je beseft dat Mega Mans vrienden en rivalen ook muzikale namen hebben. Zijn zusje heet Roll, zijn voorganger Proto Man heet in Japan Blues, en zijn voornaamste rivaal heet Bass!

MEGA MAN X2 (1995)

X2 verschilde nauwelijks van zijn voorganger qua graphics en gameplay, maar ging verder waar het (verrassend toffe) verhaal van deel één ophield én bood de speler weer acht nieuwe Reploids om te vernietigen. Lekkere game om de honger mee te stillen die je ongetwijfeld zal voelen na het uitspelen van Mega Man X.



Prijs: € 7,99
Wii U

MEGA MAN X3 (1996)

Deze laatste X game voor de SNES was wederom meer van dezelfde (geweldige) actie, maar gaf de speler eindelijk de kans om ook te spelen met Zero, de langharige, stoerdere, lightsaber-hanterende compagnon van X. Alleen al daarom was dit deel verplichte kost voor elke fan.



Prijs: € 7,99
Wii U

MEGA MAN XTREME & MEGA MAN XTREME 2 (2001 & 2002)

Net zoals de Game Boy 'kleinere' Mega Man games kreeg, kreeg de Game Boy Color kleinere X games. Mega Man Xtreme en (vooral) Xtreme 2 wisten behoorlijk goed de snellere actie van de SNES games over te hevelen naar de tweeknoppige Game Boy Color. Het was voornamelijk leuk om te zien hoe X eruit zag in een semi-8-bit stijl!



Prijs: € 4,99
3DS

HOE ZIT HET MET DE REST?



weetje • weetje

Mega Man is gebaseerd op een andere bekende Japanse gevechtsrobot, de al meer dan zestig jaar oude Astro Boy! Astro Boy is op zijn beurt weer gebaseerd op Pinokkio.

De oplettende lezer heeft misschien al gezien dat Mega Man 8 nergens vermeld staat. En dat klopt; die game kwam namelijk oorspronkelijk uit voor de Sega Saturn en Sony PlayStation. Hetzelfde geldt voor de overige delen in de X serie, die voornamelijk op de consoles van Sony het licht zagen. De kans dat deze games dus op Nintendo's Virtual Console een heruitgave krijgen, is helaas nihil.

Gelukkig zijn alle andere Mega Man series (Zero, ZX, Legends, Battle Network én Star Force) wel gewoon (ook) op Nintendo systemen verschenen! De kans dat we die games ooit nog kunnen downloaden voor onze 3DS en/of Wii U, is dus groot. De verslavende eerste Battle Network game (en de matige spinoff Battle Chip Challenge) is zelfs al voor de Wii U verkrijgbaar. Mega Man, welkom terug! ✖

Nintendo's PLASTIC GESCHIEDENIS

Natúúrlijk is het waar dat Nintendo met amiibo 'gewoon Skylanders nadoet'. Maar tegelijkertijd passen de plastic poppetjes ook perfect in de 125-jarige geschiedenis van Nintendo als maker van speelgoed en prullaria. Zoals je op deze pagina's kunt zien, is het namelijk niet de eerste keer dat Nintendo plastic spullen in toystores plempt...

ULTRA HAND (1967)

Gunpei Yokoi (die later de Game Boy zou ontwerpen) werkte sinds 1965 bij Nintendo als onderhoudsmonteur voor de machines die Nintendo's speelkaarten maakten. Omdat het onderhoud niet veel tijd vergde, maakte hij in de uurtjes tussendoor 'stiekem' speelgoed van de restmaterialen op zijn afdeling. Toen hij daarbij op een dag door toenmalig Nintendo-directeur Yamauchi werd betrapt, vreesde hij een reprimande. Maar integendeel: Yokoi's 'uitvinding', een uitstrekbare hand waarmee je voorwerpen van een afstand kon grijpen, werd door Nintendo in productie genomen. Met 1,2 miljoen verkochte exemplaren was Nintendo's eerste hit in de plastic speelgoedhandel een feit!



weetje • weetje

De Ultra Hand komt met name terug in Wario-games, zoals Wario: Master of Disguise, maar ook in Mario Power Tennis, Animal Crossing: New Leaf én Mario Kart 8 (kijk goed, en je ziet dat Ultra Hands 'die ene hoge bocht' in Mario Circuit dragen).

N&B BLOCKS (1968)

Nintendo maakte een eigen soort Lego, inclusief vrij agressieve tv-spotjes die aantoonden dat je van N&B Blocks veel beter een raket kon bouwen (dankzij de ronde stukken) dan met gewone Lego. Er verschenen sets met dieren, poppenhuizen, robots en superhelden.

weetje • weetje

In het Game Boy-spel Super Mario Land 2 is het laatste level van de Mario Zone deels gebouwd van N&B Blocks.



ULTRA SCOPE (1971)

De Ultra Scope was een soort uitschuifbare periscoop waarmee kids over hekken en volwassenen konden kijken. Het mechanische spiegelsysteem dat bij elke hoogte een goed zicht garandeerde, zat best slim in elkaar.

weetje • weetje

De namen 'Ultra' en 'Scope' komen (net als het woord 'Power') meermaals terug in Nintendo's geschiedenis. Zo heette de Nintendo 64 oorspronkelijk Ultra 64, en kwam Nintendo in 1992 met de Super Scope voor de SNES, een bazooka-vorm van de Zapper.

DUCK HUNT (1976)

Je zou Nintendo niet snel met shooters associëren, maar het bedrijf maakt al sinds 1970 zogenaamde Light Gun Beam-spellen met allerlei plastic revolvers, geweren en doelwitten. De oorspronkelijke Duck Hunt-set bestond uit een plastic geweer en een projector om vliegende eenden mee op de muur te projecteren. De versie die in 1984 voor de NES verscheen, koesteren veel spelers als hun eerste kennismaking met Nintendo.



weetje • weetje

De hond en eend uit de NES-versie verschijnen samen als het vrijspeelbare personage "Duck Hunt Duo" in de nieuwe Smash Bros. voor 3DS en Wii U.

COLOR TV GAME RACING 112 (1978)

Sinds de jaren zestig had Nintendo al heel wat mechanisch en elektronisch racespeelgoed gemaakt, en dan is het een kleine stap naar een dedicated race-console. Die 112 was waarschijnlijk het noodnummer dat je moest bellen als je van de primitieve graphics was geschrokken.

weetje • weetje

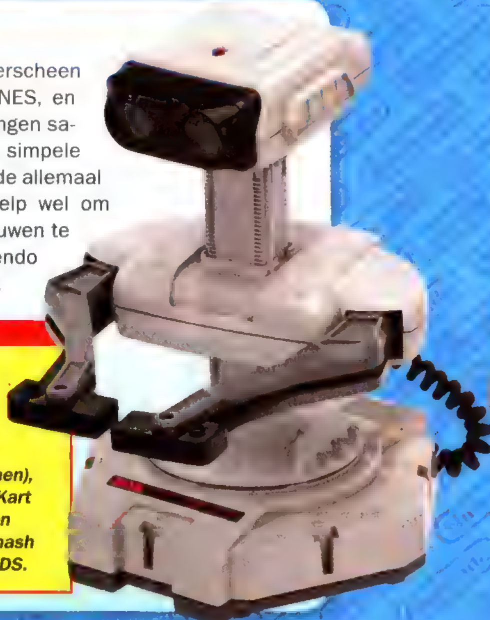
De Color TV Game Racing 112 duikt soms weer op als microgame in de WarioWare-serie. En je kunt 'm ook zien als voorloper van het Wii Wheel dat in 2008 bij Mario Kart Wii werd geleverd.





R.O.B. (1985)

Deze Robotic Operation Buddy verscheen in 1985 als accessoire voor de NES, en kon middels mechanische bewegingen samenwerken met maar liefst twee simpele spellen voor dat systeem. Het stelde allemaal niet zoveel voor, maar R.O.B. hielp wel om speelgoedwinkels weer wat vertrouwen te geven in de 'novel toys' van Nintendo na de videogame-crash van 1983.





weetje • weetje

R.O.B. is present in vele videogames, waaronder Star Tropics, Kirby's Dream Land 3, de Star Fox-serie (hij krijgt een voorname rol in de Star Fox-spellen die volgend jaar verschijnen), Viewtiful Joe, Pikmin 2 en Mario Kart DS. En natuurlijk is R.O.B. ook een vrijspeelbaar personage in de Smash Bros.-spellen voor Wii, Wii U en 3DS.

POWER GLOVE (1989)

Een plastic handschoen met bewegingsdetectie, een shitload aan knoppen en slechts twee spellen die daar (op tamelijk onzinnige manieren) gebruik van maakten. Dus tja, de Power Glove werd een flop. En een gewild object voor verzamelaars.





weetje • weetje

De Power Glove is een beetje een popcultdingetje geworden, zie ook de verschijning van dit superstoere accessoire in films als The Wizard, Beethoven en Freddy's Dead.

NINTENDO-POPPETJES (2000)

Sinds de jaren tachtig heeft Nintendo enorm veel merchandise van Mario en andere characters uitgegeven. Naast slaapzakken, kleding, pluchepoppen en broodtrommels, zijn ook deze plastic poppetjes daarvan een goed voorbeeld. Een soort amiibo zonder elektronische inhoud, eigenlijk.



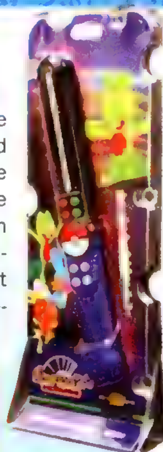


weetje • weetje

Niet officieel maar wel goedkoop: op de meeste kermissen kun je met tien euro en een beetje behendigheid wel drie of vier Nintendo-poppen grijpen.

POKÉMOTION (2003)

Een plastic lichtzwaardje waarmee je moest wapperen om vijfhonderd gepixelde, soms ook geanimeerde afbeeldingen van Pokémon in de lucht te laten verschijnen. Een leuke terugverwijzing naar het gimmicky elektronische speelgoed dat Nintendo met name in de jaren zeventig produceerde.





weetje • weetje

Dit speledingetje is helaas alleen verschenen in Japan.

DK BONGO'S (2003)

Deze plastic trommeltjes kon je in je GameCube pluggen voor het trommelend besturen van Donkey Konga I & II, alsmede het meesterlijke Jungle Beat.



weetje • weetje

Al in 1970 releasde Nintendo met de Ele-conga een elektronische voorloper van de DK Bongo's.



POKÉMON RUMBLE U-POPPETJES (2013)

Nee, de amiibo zijn niet de eerste plastic poppetjes die je via NFC naar je Wii U-game kunt teleporteren. Vorig jaar bracht Nintendo namelijk al 23 lelijke poppetjes uit die konden samenwerken met het vrij oppervlakkige, downloadable spel Pokémon Rumble U.



weetje • weetje

Deze poppetjes worden verkocht in Poké Balls, zodat je nooit precies weet welke je krijgt.



Unboxing



AMIIBO (2014)

Vanaf 28 november verkrijgbaar: de eerste twaalf amiibo-poppetjes. Je kunt kiezen uit Mario, Peach, Donkey Kong, Link, Fox, Samus, Wii Fit-trainer, Dorpsbewoner, Pikachu, Kirby en Math. De tweede lichting verschijnt op 19 december en bestaat uit Zelda, Diddy Kong, Luigi, Little Mac, Pit en Captain Falcon. In de loop van 2015 worden nog eens tientallen andere Nintendo-personages verwacht, en uiteindelijk verschijnen er ongetwijfeld ook poppetjes van third party-helden. Je kunt de poppetjes in compatibele games gebruiken door ze bij het NFC-aanraakpunt (op de Wii U GamePad of van het 3DS-accessoire) te houden. Vervolgens verschijnt zo'n poppetje in je spel, voor wisselende mogelijkheden. ✖



weetje • weetje

Games die (sommige) amiibo-poppetjes ondersteunen zijn onder andere Super Smash Bros., Mario Kart 8, Captain Toad: Treasure Tracker, Mario Party 10 en Yoshi's Woolly World.



POKÉMON REVIEWS

OMEGA RUBY & ALPHA SAPPHIRE

GOLD AWARD

Er zijn maar weinig mensen op de redactie die alle Pokémon delen uit elkaar kunnen houden. Sterker nog, waarschijnlijk is Samuel de enige die het verschil weet tussen Silver X 2 en UltraMega Blue. Ofzo.



Heel het internet lijkt met grote nostalgie terug te kijken op de derde generatie Pokémon games. Zo bestaat er zelfs de 'Hoenn Confirmed!' meme, die online ontstond uit het verlangen van de fans om een remake te zien van Pokémon Ruby, Sapphire en/of Emerald. Het was een verlangen dat ik niet per se begreep, want ik vond Hoenn nooit zo interessant als de regio's Kanto of Johto. Daarnaast ontbrak het in de derde generatie aan dingen die ik leuk vond aan de tweede, zoals de dag- en nachtcyclus en de 'gratis' tweede regio die je erbij kreeg nadat je de Elite Four had verslagen.
Tenslotte vond ik de artstyle van Ruby en Sapphire simpelweg niet 'kloppen'; het kleurgebruik, de sprites en zelfs het lettertype vond ik niet 'pokémon' genoeg. Dankzij de immer evoluerende metagame heb ik de derde generatie alsnog helemaal kapot gespeeld - je kickt immers niet zo maar af van de diepgaande multiplayer - maar dat perfecte gevoel van Gold en Silver heb ik er verder niet in mogen ervaren.

Raket

Een van de weinige echt goede herinneringen aan mijn cartridge van Ruby, was de moeite die ik had gedaan om de mythische, buitenaardse pokémon Deoxys te vinden. Ondanks dat ik op de middelbare school zat, werden er nog steeds neppe geruchten in de pauze verspreid over wat je moest doen om bepaalde beesten te vinden. 'Als je honderd keer Rock Smash doet op de witte steen in Mossdeep City, dan kun je in de raket naar de maan vliegen waar je tegen Deoxys kunt vechten', en nog meer van dat soort gelogen ongein.

> **"Zo zie je maar weer dat herhalingsoefeningen soms beter zijn dan volledig nieuwe ideeën."**

Het was een goede herinnering omdat het me deed denken aan de tijd waarin Pokémon nog spannend was en niet slechts een ontelbare malen gerecyclede melkkoe.
Maar bijna alsof Game Freak zich specifiek op mij heeft gefocust en aan mij wilde bewijzen dat ze die spanning terug konden brengen, hebben ze met de remakes Omega Ruby en Alpha Sapphire niet simpelweg de derde generatie dunnetjes overgedaan.

Steen

Toen ik weer in Mossdeep City rondliep - ditmaal dus in drie dimensies - viel mijn oog op een witte steen, deze keer omringd door een hekje. Meteen werd ik naar 2003 geteleporteerd en hoorde ik die verzonnen verhaaltjes over Deoxys weer. Met een nostalgische glimlach liep ik naar deze nieuwe versie van de steen toe en drukte ik op A. 'Het is maar een witte steen', zei de game stoïcijns, dondersgoed wetend hoeveel spelers elf jaar geleden door dat nietsbetekenende stukje code op het verkeerde been zijn gezet.
De knipoog was compleet toen ik een paar uur later geconfronteerd werd met het feit dat de game een compleet nieuwe verhaallijn bevat genaamd Episode Delta, waarin je op de rug van Rayquaza de ruimte in kunt vliegen om een apocalyptische komeet te confronteren... waarop je alsnog kunt vechten tegen Deoxys.
Met andere woorden: deze remake heeft mij niet alleen geconfronteerd met »





weetje • weetje

Ook boxart-legendaries Groudon en Kyogre kunnen Mega-evolueren, alleen heet het bij hun anders: Primal Reversion. Dit heet zo omdat zij niet evolueren, maar juist dévolueren; hiermee roepen ze hun ware, prehistorische kracht op.

mijn nostalgische verleden, maar het heeft ook een manier gevonden om het te overtreffen.

Metamorfose

Ik had echter al veel eerder in de game door dat deze remakes meer lof verdienen dan het ietwat gehate remake-label doet vermoeden. De game begint namelijk met precies dezelfde intro als het origineel, inclusief GBA-kwaliteit graphics, totdat de camera naar achter trekt en blijkt dat de hoofdpersoon zelf op een GBA-achtig apparaat een spelletje zit te spelen. Vervolgens, nog voor je de eerste gym bereikt, krijg je het bekende voorwerp Exp. Share in je schoot geworpen, waarmee je je hele team ervaringspunten kunt geven in plaats van alleen je actieve pokémon.

weetje • weetje

In de Mirage Spots kun je zoveel legendarische pokémon vinden, dat als je ze combineert met de legendarische monsters van X en Y, je alle Legendaries bezit die ooit zijn bedacht. Pas op: dit geldt niet voor mythical pokémon, zoals Mew, Victini en Meloetta. Zij worden alleen maar uitgegeven via bv. events.

En Mauville City, dat altijd een beetje de hoofdstad van Hoenn leek te zijn, heeft een dusdanige metamorfose ondergaan dat het met gemak de mooiste en grootste stad in een Pokémon game ooit is geworden.

Ja, Game Freak heeft deze keer perfect aangevoeld welke dingen ik nog irritant vond aan de serie en heeft die vervolgens nog meer gestroomlijnd. En ze wisten precies wanneer ze op nostalgie moesten inzetten om voor die onverwachte glimlach te zorgen en wanneer ze juist iets compleet nieuws moesten laten zien. Het was leuk om oude gym leaders terug te zien, maar nog leuker om verrast te worden door hun nieuwe design en Mega pokémon, bijvoorbeeld.



Stealth

Zelfs het jagen op pokémon, wat ik voorheen een grinderige, tijdsopslokkende bezigheid vond, is leuker geworden door de nieuwe sluipfunctie. Zeldzamere pokémon zullen af en toe in ritselend gras verschijnen, en je kunt ze bevechten door naar ze toe te sluipen. Door te focussen op ritselend gras in plaats van continu willekeurige battles aan te gaan, heb ik sneller oude favorieten kunnen vinden zoals Ralts.

De meesten van jullie zullen echter voornamelijk onder de indruk zijn van de Soar-functie, waarmee je voor de eerste keer in de serie op je Mega Latios (of Latias) in drie dimensies door de lucht kunt vliegen. Dit is niet alleen een leuke manier om van stad naar stad te reizen, maar je kunt zo ook nieuwe gevechten in de lucht aangaan en vliegende pokémon vangen.

In de lucht kun je ook Mirage Spots vinden waarin je geregeld, jawel, legendarische pokémon uit de andere games kunt vinden, zoals Zapdos, Suicine en Regice. En dat vindt iedereen awesome.

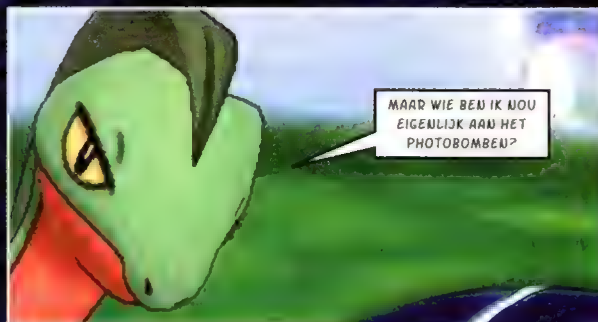
Frisse Hoenn

Omega Ruby en Alpha Sapphire zijn dus geweldige remakes, mede omdat ze verhaal- en gameplay-technisch veel verder gaan dan de gemiddelde remake. Heel Hoenn heeft een makeover gekregen waardoor de gehele game haast net zo vers aanvoelt als X en Y deden.

De enige aanmerkingen die ik op deze remakes heb, is dat ze niet volledig compatibel gemaakt worden met X en Y; nieuwe voorwerpen en Mega-evoluties kunnen niet geruild of ingezet worden in een gevecht, en Game Freak heeft aangegeven dit niet te gaan fixen met een update. Hiermee vormen Omega Ruby en Alpha Sapphire eigenlijk generatie 6.5, en dat vind ik onnodig lullig voor de X en Y-bezitters.

Ook is het wéér niet mogelijk om de eerste pokémon van je team achter je aan te laten lopen, zoals in bv. HeartGold, en ja, dat vind ik jammer, okay? Het was schattig. Laat me. Daarentegen kan Gyarados nu eindelijk Crunch leren, en sorry, maar daar wachtte ik al vijf generaties op.

Dus, eh, ja, Gold Award. Want dit zijn de beste Pokémon games sinds HeartGold en SoulSilver. Zo zie je maar weer dat herhalingsoefeningen soms beter zijn dan volledig nieuwe ideeën.





SCORE 90

De derde generatie pokémon was de eerste generatie die mij teleurstelde. Maar deze remakes ervan zijn de eerste in jaren die mij weer oprecht verrassen. Hoenn, ik neem m'n woorden terug: je bent een fijne plek.

SAMUEL



Dertig uur. Maar wie de Battle Resort, het verzamelen en de MP serieus neemt, zal officieel geen leven meer hebben.

30+ UREN



BASICS

VERZAMEL-RPG
GAME FREAK / NINTENDO
1 - 2 SPELERS
OUT NOW



HOE OVERLEEF IK IN FAR CRY 4

Vermoedelijk hebben jullie op onze site de hilarische filmpjes van 'survival-specialist' Jo Bonten al bekeken, maar Power Unlimited heeft z'n eigen ras-overlever: check hier de beste Far Cry 4 tips van Jan Bonten.





IF YOU ARE IN A HURRY, USE A TUKTUK. IF YOU WANT TO DRIVE ONLY BACKWARDS, USE A KUTKUT.

RADIOTORENS VRIJSPELEN

Je eerste missie na de proloog is het hacken van een radiotoren. Hierdoor opent de map zich en zie je waar wat is te doen. Het eerste dat je dáárna moet doen, is andere radiotorens hacken. Hoe meer torens je vrijspeelt, hoe meer info je vergaart over waar precies wat te halen valt.

JAGEN, JAGEN, JAGEN

In Far Cry 4 kun je genieten van prachtige flora en fauna maar je moet je wel snel over het gevoel heen zetten dat het neerschieten van wilde dieren niet okay is. Okay, het neerschieten van wilde dieren is niet okay, maar dit is een game, okay?
Bovendien heb je de huiden nodig voor het RPG-light gedeelte van de game. Je wil meer geld mee kunnen dragen, je wil meerdere wapens tegelijk met je mee kunnen nemen en ga zo maar door. Voordat je je volledig op de story gooit, is het jagen, jagen en nog eens jagen. En met de verdiende huiden is het zaak om als eerste je Ammo Bag, je Wallet, de Syringe Kit en je Loot Bag te upgraden.

PIJL EN BOOG

Als je gaat jagen, kun je dat het beste doen met de pijl en boog. Het is een cleane manier van doden waarvoor je karma punten krijgt (je jaagt op een natuurlijke wijze) en je vergaart twee keer zoveel huid. Uiteraard is het neerhalen van een neushoorn of olifant met een pijl en boog wel een stuk lastiger.



Bontje · Bontje

[Insert piepstemmetje] Make sure you always bring a knife. It can be a deadly weapon especially if you are wearing flip-flops and the handle is a little bit slippery.

VERKOOP ALLES... BEHALVE

Open alle loot crates en onderzoek iedere neergeschoten guard. Zo verzamel je paspoorten, geld, vintage porno, paperassen, drugs en nog veel meer. Deze zooi lever je allemaal in bij de winkeltjes voor geld.
Het enige dat je niet moet verkopen zijn dierenhuiden en planten. Beide heb je nodig voor het craften van spullen en het maken van syringes (injectiespuiten met eigengemaakte drankjes) om jezelf te versterken of te healen.



Bontje · Bontje

[Insert piepstemmetje] If you think while playing Far Cry 4 'Mmm? This looks a lot like Far Cry 3', you don't need to see an optician.



IF YOU MEET PAGAN MIN IN PERSON, DON'T MAKE JOKES ABOUT HIS HAIRDRESSER.

GEBRUIK DE CAMERA

Vergeet niet dat je een dikke camera met je meedraagt (pijltje omhoog op de D-pad). Dit is een perfecte manier om de omgeving te observeren. Dieren en guards worden getagged met een rood vinkje, waarna je ze - ook in de normale view - blijft spotten. Je bent geneigd deze gadget al snel te vergeten. Niet doen dus.

LOKAAS

Aas werkt tweeledig. Als je een stuk vlees richting de bad guys gooit, zal er een beer, tijger of poema aan komen rennen die het vuile werk voor je opknapt.
Daarnaast is het handig om, bijvoorbeeld als je zelf een speciale huid nodig hebt, vlees als lokaas te plaatsen en het beest in kwestie daarna vol pijlen te pompen. Zie je een wild dier in een kooi, dan doe je er goed aan het slot van de kooi af te schieten. De losgebroken carnivoor eet de soldaatjes op waarna jij de panter weer neerschiet. Twee vliegen in een klap.

ALTERNATIEF

Wil je een afwijkend einde zien? Wacht dan in het begin van de game - als je aan het diner bij Pagan Min zit - twintig minuten lang totdat hij uiteindelijk terugkeert en je krijgt een 'alternative ending'. Feitelijk heb je dan de game 'uitgespeeld' in minder dan een half uur. Geintje van de makers.

BIJEN

Zie je een bijenkorf? Pas dan op! Bijen zijn in Far Cry 4 niet de ontspannen zoemende insecten zoals jij die kent. Ze vormen hier een soort van levende bom. Wanneer je van een afstand een bijenkorf neerschiet, zullen de beesten als door een wesp gestoken (lachpauze - Ed) zich afreageren op iedereen in de nabije omgeving.



AUTODRIVE

Rondrijden in voertuigen is natuurlijk erg leuk, maar voor de lange stukken gebruik je Autodrive (L3 op de PS4). Zo kun je genieten van de fraaie natuur en dito vergezichten, en je desgewenst focussen op het neerschieten van achtervolgende belagers.



Bontje • Bontje

[Insert piepstemmetje] If you want to play with a friend you can do that with the co-op. Better a good co-op friend than a bad neighbour, I always say.

EXPLOSIEVEN

Explosieven vervelen nooit. Zo kun je een pick-up truck vol explosieven plakken en die richting een basis rijden, er net op tijd uit springen en... Bam! Of je plaatst zo'n pick-up boven een ravijn, haalt de rem eraf en... Bam!
Je kunt ook olifanten volstouwen met C4. Maak de olifant vervolgens gek, laat hem richting een fort stampen en blaas de dikhuid op... BAM! Dit gaat wel ten koste van je karmapunten maar hé, een beetje lol in het leven is ook wat waard toch?

"ORIGINALITEIT EEN ZESJE, FUN EEN DIKKE TIEN. HAPPY HUNTING!"

MISSIES VAN LONGINUS

Sommige mensen willen eerst het verhaal spelen, en daarna pas de zijmissies. Ik ken dat soort types wel, maar wees niet eigenwijs en werk eerst alle missies van wapendealer Longinus af; dat levert je de vetste wapens op in de game. Zonde als je die zou missen, toch?



SCORE 89

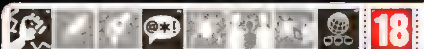
Far Cry 4 is een beest van een game. Een bekend beest weliswaar, maar niettemin een prachtig exemplaar. Originaliteit een zesje, fun een dikke tien. Happy hunting!.

JAN



Ruim twaalf uur voor het hoofdverhaal, maar met alle zijmissies, de co-op én de multiplayer makkelijk vijftig uur.

25+ UREN



BASICS

FPS / SANDBOX
UBISOFT
1 - 10 SPELERS
OUT NOW

SUPER SMASH BROS. FOR Wii U



Sinds mens-erger-je-niet weten we dat mensen ergeren een van de leukste sociale activiteiten is die je met vrienden en familie kunt ondernemen. En volgens Jurjen is de ultieme manier om mensen te ergeren nu gearriveerd, inclusief zo'n vijftig compleet gestoorde personages, 1080p en acht-spelerstand.


Is die Peach nou scheel of geschrokken van haar neus?

Waarom gaat iedereen de hele tijd op mij?
Welke idioot heeft dit level gekozen?
Wat doet die kolerehond in beeld?
Waar ben ik?
Het zijn slechts enkele van de existentiële vragen die tijdens het spelen van de nieuwste Smash Bros. door mijn huiskamer galmden. Twee weken. Zo lang heb ik de game inmiddels intensief gespeeld met - letterlijk - Jan en alleman. Beginners, casuals, gevorderden, kinderen, volwassenen en onvolwassenen. Vooral oude onvolwassenen, eigenlijk. Soms voelde Smash als een ouwehoerspel voor oude onvolwassenen.
Moet je maar eens opletten, hoeveel er tijdens een potje Smash wordt gepraat, geschreeuwd, gevraagd, gesmeekt, gejuicht, beledigd, gefokt en, gewoon, geouwehoerd. Dat ik op moment van schrijven de online-stand nog niet heb kunnen testen is kut, maar eigenlijk maakt het ook niet zoveel uit. Want Super Smash Bros. is een sociaal spel. Een sociaal spel bij uitstek. Een gezelschapsspel dat lijkt te draaien om strijd, elkaar ergeren en de grond in trappen, maar ondertussen relaties vormt en verdiept.
De verbroederende rivaliteit, de voelbare golven van verrukking en frustratie door de mensen naast je op de bank, de kreten van vrienden en familie die mijn huiskamer vulden, ze horen erbij. En iedere smasher die mijn tot vechthol opgewaardeerde huiskamer betreedt is het erover eens: Super Smash Bros. for Wii U is de ultieme Smash. Laat ik wat feitelijker worden om je hiervan te overtuigen.

Acht spelers

Om te beginnen heeft de vierde Smash Bros. (op 3DS en Wii U, dus) de grootste, beste en meest evenwichtige line-up aan personages OOIT. Dus niet alleen wat de Smash-serie betreft, maar ook in de algemene geschiedenis van ons universum.
En dan, eh, hihi, sorry, het is moeilijk er niet even om te gniffelen: terwijl spellen op concurrerende, veel krachtigere systemen soms zichtbare moeite hebben de dertig beeldjes per seconde te halen, draait Smash Bros. op de Wii U gewoon rotsvast met zestig beeldjes per seconde. Let wel, in 1080p HD dit keer.
Dat geeft de game met zijn tientallen kleurrijke personages, dynamische omgevingen en spectaculaire items natuurlijk al meteen een luxe uitstraling, terwijl de hoge resolutie zorgt dat je ook met een ver uitgezoomde camera en in chaotische omstandigheden een (redelijk) goed zicht op je personage behoudt.
En die heerlijk luxe, voortreffelijk fraaie weergave laat dus geen steekje vallen, zelfs niet in de Smash-stand voor acht spelers.
Jawel, we zijn bij dát nieuwtje van Smash aanbeland: de stand voor acht spelers. Dat is na de ijzersterke line-up en de HD-weergave de derde hoofdreden om SSB for Wii U de ultieme Smash te noemen.





weetje • weetje

Om zelf levels te 'tekenen', kun je in de levelmaakstand dit keer lekker grillige lijnen op het scherm van de GamePad trekken. Het is ook mogelijk om een kaarsrechte lijn te maken door begin- en eindpunt op het scherm aan te tikken.

Al moet je natuurlijk wel een beetje een organisatietalent zijn om de benodigde spelers en accessoires te regelen. Begin anders eens met vijf spelers: vier met een Wii-afstandsbediening, eentje op de GamePad, easy does it. Als je vrienden hebt met Super Smash Bros. for 3DS, kunnen die heel makkelijk hun handheld als controller koppelen, zodat je al snel de zes, zeven of misschien wel acht spelers haalt. En anders moet je misschien toch nog even zo'n adapter halen die je vier GameCube-controllers laat aansluiten op een USB-poort van je Wii U. Geloof me, het is allemaal de moeite waard.



Één grote furie

In mijn preview schreef ik over de acht-spelerstand nog: 'Het was niet eens zo chaotisch als je zou verwachten, wat mij opviel was dat er op verschillende plekken in het level wat kleinere schermutselingen tussen twee, drie of vier spelers ontstonden.' Dat was op het moment dat ik dat schreef een correcte observatie, maar nu ik de acht speler-stand wat vaker (en in kleinere levels) heb gespeeld, moet ik daar aan toevoegen dat matches wel degelijk vaak in chaos ontaarden. De kreet 'waar ben ik?' heb ik in elk geval vaak gehoord, zeker op momenten dat alle acht spelers bij elkaar kwamen in één grote furie van vuur, flitsen en trillende controllers. Momenten die je je achteraf eerder als episch dan als frustrerend zult herinneren, al hoort dat frustrerende gevoel 'dat je op oneerlijke wijze bent verslagen' natuurlijk ook een beetje bij de overkoepelende Smash-beleving.

Voor mij is smashen met acht spelers in elk geval dé spelstand om SSB in te beleven, en het is ook een goede reden gebleken om Jan en alleman bij mij thuis uit te nodigen. Ik heb vriendschappen verdiept, en vind nu zelfs mijn kinderen leuk. En áls er dan eens helemaal niemand met twee bruikbare handen in de buurt was, heb ik trouwens ook in mijn eentje best van het spel genoten.

weetje • weetje

Zoals je ongetwijfeld hebt begrepen, kun je van die plastic amiibo-poppetjes met de GamePad scannen om ze in je spel te krijgen. Maar verwacht niet dat je ook zelf met zo'n amiibo kunt spelen! Je kunt je amiibo alleen in de strijd gooien als een door de computer bestuurde teamgenoot of tegenstander. Tijdens het spelen verdient het personage ervaringspunten die hem in level laten stijgen, terwijl je de amiibo ook items kunt voeren om zijn eigenschappen te veranderen.

Ultieme vecht-Jurjens

Laten we beginnen met het slechte nieuws voor de eenzame speler: er is dit keer geen enkele avontuurlijke spelstand. En dat is jammer. Niet dat ik de Subspace Emissary uit Brawl qua gameplay nou zo mis, maar als je dan toch zo'n vijftig personages als Pac-Man, Mega Man, Mario, Lucario, Little Mac, Gandondorf en de fucking Wii Fit trainer bij elkaar in één spel dumpt, dan lijkt het me geweldig om te zien hoe al die personages en achtergronden in filmpjes, verhaaltjes en platformlevels bij elkaar komen. Maar dat kunnen we dus wel schudden. Dan het goede nieuws voor de eenzame speler: er zijn genoeg uitdagingen, missies, moeilijkheidsniveaus, achievements, te doorgronden personages en vrijspeelbare goodies om weken van te genieten.

Vanmiddag heb ik alleen al drie uur zitten spelen en pielen met mijn eigen Mii-vechters, die ik allerlei coole moves, kledingstukken en eigenschappen kan geven om er de ultieme vecht-Jurjens van te maken. De items die je nodig hebt om je poppetje aan te passen, speel je vrij in de andere uitdagingen en missies, dus zo blijf je ook in je eentje wel effe bezig. En natuurlijk zal de online-stand, wanneer beschikbaar, ook wel weer wat uren vechtplezier voor de vriendenloze mens opleveren.

"Verzamel je vrienden, maak nog een paar nieuwe, en geniet ervan!"



Smashtoer

Het goede nieuws voor twee spelers is dat je de spelstanden Klassiek, Missies en All-Star nu óók co-op kunt doorlopen. Voor vier spelers is er nu Smashtoer, een Mario Party-achtige spelstand waarin je powers en poppetjes moet verzamelen voor het eindgevecht. Het leek me eerst een mooie toevoeging, maar op de iets langere duur is dat bordspel-gedeelte naar mijn smaak toch te chaotisch en willekeurig om van een verrijkende ervaring te spreken. Als er dan toch twee, drie, vier of meer spelers in mijn vechthol aanwezig zijn, dan liever gewoon... Smashen!

Wacht ik help je wel effe, oh nee, toch niet.
Blijf van die Smash Ball af, Pika-hoerrrrr!
Kom op, met z'n allen op Samuel!
Hé, ik ben geen tennisbal!
Heerlijk.



Welke populaire zanger maakt graag gemotoriseerde tochtjes op 't water?
Jetski Rebel

SCORE 92

Super Smash Bros. in HD, de grootste, beste en meest evenwichtige line-up aan vechters ooit, technisch perfect, met acht spelers tegelijk te genieten... er blijft weinig te wensen over. Verzamel je vrienden, maak nog een paar nieuwe, en geniet ervan!

JURJEN



Wie wel eens Smash met vrienden heeft gespeeld, weet dat de fun nooit eindigt.

200+ UREN



BASICS
VECHTSPEL
SORA / BANDAI NAMCO / NINTENDO
1 - 8 SPELERS
OUT NOW

WORLD OF WARCRAFT WARLORDS OF DRAENOR

GOLD AWARD

Alie voelt zich oud. World of Warcraft is toe aan z'n vijfde expansie en dat betekent dat ze al bijna tien jaar lang orcs in de pan hakt. Maar aangezien oude liefde nu eenmaal niet roest, kon ze niet wachten om uit te vinden of Warlords of Draenor aan haar hooggespannen verwachtingen voldoet.

Al uren rij ik door een verlaten continent. De verstilde omgeving, de gedempte kleuren... het is alsof er een paarse sluier over de wereld is getrokken en het ijle maanlicht de kleuren niet tot leven kan wekken. Het gras is niet groen, de modder niet bruin. Langzaam maakt het paars echter plaats voor mosgroen en herfstrood. Ik doorkruis een vochtige jungle, kom langs reusachtige, helderrode paddenstoelen en ontdek de groenste valleien. Nu moet ik er alleen voor zorgen dat de Iron Horde deze schitterende wereld niet nogmaals verwoest.

Vol goede moed wil ik beginnen aan mijn avontuur in Draenor. Er is alleen een probleem... de wereld is letterlijk verlaten. Er is geen questgiver, vijand of andere held te vinden.

weetje • weetje

Horde-spelers belanden na de introductie niet in het paarse Shadowmoon Valley. Zij reizen samen met Thrall naar het besneeuwde Frostfire Ridge. Hier neem je het samen met de Frostwolf Clan op tegen lelijke ogres.

Niet vlekkeloos

Op dit moment is de vijfde expansie voor World of Warcraft nog maar een paar dagen oud, en verliep de launch, op z'n zachtst gezegd, niet geheel vlekkeloos. Vervelend natuurlijk, maar gelukkig kreeg ik wel de kans om gewoon wat rond te rijden en alle pracht en praal in me op te nemen. En dat was echt geen straf.

Mocht het jullie nog niet duidelijk zijn: de wereld in deze expansie (Draenor) is werkelijk schitterend. Net zoals de nieuwe charactermodels trouwens. Mijn human rogue ziet er ineens niet meer uit alsof ze tien jaar geleden ontworpen is. En laten we wel wezen, zo'n cosmetische upgrade was hard nodig.



"Ben je een nieuwkomer, dan is dit het moment om in te stappen, maar ook terugkomers zullen absoluut geen spijt krijgen."

The Iron Horde

Na de Siege of Ogrimmar werd Garrosh Hellscream gevangen genomen. Hij wist echter te ontkomen met behulp van een bondgenoot die tijdlijnen kan manipuleren, belandde in het oude Draenor en voorkwam dat de orcs van het bloed van Mannoroth dronken.

Garrosh Hellscream creëerde hiermee een onbezoedelde Iron Horde, die met kennis van moderne technologie en onder het leiderschap van z'n pa, Grommash Hellscream, zal proberen Draenor en vervolgens heel Azeroth onder de voet te lopen. Natuurlijk dreigde de wereld in Mists of Pandaria (en alle andere expansies) ook naar zijn grootje te gaan, maar tegelijkertijd was het op Pandaria lekker zonnig en werd je omringd door schattige panda's.

Warlords of Draenor is anders. De dreiging die van de Iron Horde uitgaat, is bijna voelbaar en wordt schitterend ondersteund door de memorabele soundtrack. En als je de eerste expansie (The Burning Crusade) hebt gespeeld, weet je wat er door toedoen van die orcs uiteindelijk van Draenor is geworden. Garrosh en zijn kompanen zijn hiermee de ultieme baddies, die veel meer tot de verbeelding spreken dan bijvoorbeeld Deathwing.

Je thuis ver van huis

Gelukkig werkt vrijwel alles in Warlords of Draenor inmiddels naar behoren. Veel van de problemen leken veroorzaakt te worden door de garrisons. Deze nieuwe feature is meteen een van de grootste trekpleisters van deze expansie.

Je garrison is tijdens je belevenissen in Draenor je 'base of operations'. Wanneer je het een huis of woning noemt, doe je het in mijn optiek eigenlijk tekort.

Het zit zo: je mag aan de slag met een vrijwel leeg stuk land waarop je verschillende gebouwen kunt plaatsen. Zo heb ik als leatherworker een boerderij gebouwd, waar ze wol sche-



ren van de dieren die ik in de wereld vang. Ook kan ik er vissen en zelfs plantjes plukken in het kader van herbalism, een profession die ik niet eens heb. Alle gebouwen kun je vervolgens ook nog upgraden. Neem bijvoorbeeld de stallen. De eerste tier laat je speciale mounts vangen, de tweede tier voorkomt dat vijanden je kunnen slowen en de derde tier geeft je twintig procent extra snelheid. Al questend verzamel je ook verschillende volgers voor in je garrison, die je vervolgens op mis-



weetje • weetje

Bij Warlords of Draenor krijg je een character upgrade cadeau. Hiermee boost je een oud of nieuw personage in één keer naar level 90. Best een leuk presentje, aangezien deze upgrade normaal vijftig euro kost.

sies kunt sturen. Ze proberen dan bijvoorbeeld een bepaalde vijand te verslaan en wanneer ze hierin slagen, komen ze terug met gold, gear of een andere beloning. Een beetje zoals in Star Wars: The Old Republic dus. In Warlords of Draenor is het echter ook van belang te kijken of je volger bepaalde aanvallen en skills van het doelwit kan counteren zodat je de slagingskans van de missie vergroot.
Kortgezegd maken garrisons je hebberig. Alles moet geupgrade worden, alle volgers verzameld. En waar ik niet meer dan een leuke gimmick verwachtte, heb ik al menig uur in mijn thuis ver van huis doorgebracht.

Commander Alie

De lijn die Blizzard met garrisons inzet, trekken ze door in de rest van Warlords of Draenor. Zo bepaal jij als Commander wat voor soort gebouw de outposts in de verschillende gebieden het hardst nodig hebben. Bouw je een Inn of een Magetower? Elke optie brengt weer bepaalde perks met zich mee; zo levert een Inn je twintig procent meer experience op.
Een enorm leuke toevoeging, waardoor ik me eigenlijk voor het eerst echt belangrijk voel in de wereld van World of Warcraft. Zelfs terwijl ik omringd wordt door tientallen mensen die waarschijnlijk ook denken dat de wereld om hen draait...
Warlords of Draenor zal voor veel oudgedienden een feest der herkenning zijn. Zo heb ik bijvoorbeeld erg veel plezier beleefd met het eenpersoons scenario waarbij je Shattrach bestormt, en het weerzien met de Arrakoa. Het 'gewone' questen is sowieso genieten geblazen en voelt op geen enkel moment als een eindeloze grind. Draenor is tot de nok toe gevuld met leuke verhaallijntjes en interessante quests.



Maar deze expansie biedt je daarnaast tijdens het levelen meer afwisseling dan ooit tevoren. Om maar effe twee voorbeelden te noemen: in elk gebied vind je meerdere bonus objectives en kun je een behoorlijke poos zoet zijn met het zoeken naar de tientallen rares.

Glashelder

Drie dagen amper kunnen spelen en alsnog ben ik inmiddels al een tijdje level 100... Het wordt je in Warlords of Draenor dan ook nergens echt moeilijk gemaakt. Dat geldt niet alleen voor het questen, maar ook de eerste dungeons die ik deed, waren vrij simpel. Nu wil ik deze expansie niet meteen afdoen als 'te gemakkelijk', daarvoor moet ik ook de heroic dungeons en raids ontdekken, maar feit blijft dat je deze niet per se hoeft te farmen om aan je epic loot te komen. Elk stukje dat je tijdens het levelen weet te scoren, heeft kans om automatisch te upgraden naar een paarse versie. Het allegaartje aan gear dat mijn rogue op dit moment draagt, is afkomstig van quests, dungeons, elites en nog veel meer.
Sowieso is World of Warcraft in de afgelopen jaren steeds iets minder moeilijk te doorgronden. Weg eindeloos prutsen met je talenttrees, weg met reforging en weg met het zoeken naar de juiste gems.
Hier valt natuurlijk iets voor te zeggen, aangezien het de game een stuk intuïtiever maakt. Je doodt een vijand, je loot hem en je trekt de gedropte gear meteen aan.
Ben je een nieuwkomer, dan is dit het moment om in te stappen, maar ook terugkomers zullen absoluut geen spijt krijgen. Kijk naar mij, ik heb in tijden niet zo veel plezier beleefd als nu met Warlords of Draenor. ✪

CHECK PU.NL

Aangezien jullie ons glorieuze magazine op tijd willen hebben, en ik vanwege server issues veel minder van Warlords of Draenor heb kunnen zien dan ik zou willen, heb ik besloten bepaalde elementen van de game te bespreken in m'n review op PU.nl. Als aanvulling op dit verhaal zou ik dan ook zeker even de volgende link checken: pu.nl/DraenorReview



SCORE 91

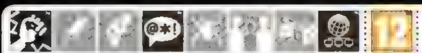
Vielen Cataclysm en Mists of Pandaria jou stiekem ook een beetje tegen? Geen zorgen, want met Warlords of Draenor zit Blizzard weer helemaal op het juiste spoor. Dit is dan ook het perfecte moment om terug te keren naar de MMORPG of deze voor het eerst te checken.

ALIE



Een MMORPG is eigenlijk oneindig speelbaar. En Blizzard kennende, is er na het behalen van level 100 ook nog genoeg te doen.

250+ UREN



BASICS

MMORPG
BLIZZARD ENTERTAINMENT
ONEINDIG AANTAL SPELERS
OUT NOW

LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS

Rise of the Tomb Raider is een Triple A titel voor eind 2015 waar velen nu al naar uitkijken. Maar wat doet Lara Croft nu al in een game dan? Wouter en Jan doen er in ieder geval hun voordeel mee en werkten zich gezamenlijk al slap ouwehoerend door Lara Croft and the Temple of Osiris.

ISOMETRISCH

Yes! De nieuwe Tomb Raider! Move over, buddy.

Ik heb er zin in!

Natuurlijk! Wie heeft er geen zin in het vervolg op die emotioneel, beladen Tomb Rai... wacht eens... deze game is isometrisch?

Wat dacht jij dan? Dit is het vervolg op Lara Croft and the Guardian of Light.

Okay. Doei. Ik ga verder Dragon Age spelen.

Nee! Wacht! Ik heb je nodig, dude.

Pardon?

Dit is dé ideale co-op game. Je kunt met z'n tweeën, maar ook met z'n drietjes of viertjes spelen. Ideaal als je na de kerst gourmet geen zin hebt om met je oma te praten.

Mijn oma is drie jaar geleden overleden.

Whatever. Laten we gaan spelen.

LARA OF ISIS

Ik wil Lara zijn.

Oh ja, net wilde je die game niet eens spelen en nu wil je opeens Lara zijn?

Wie moet ik dan zijn?

Neem een Egyptische God. Isis bijvoorbeeld.

Waarom speel jij niet met Isis?

Omdat ik met Lara wil spelen.

...

Mmmm... die Isis is zo slecht nog niet. Met haar staf schiet ze lekker in 't rond. Het lijkt wel een fucking lightsaber.

Beetje ongelukkige naam alleen momenteel.

Hoezo?

Eeh? Isis? IS? Irak? Syrië?

Sorry. Ik lees geen kranten en kijk geen journaal. Gaat van mijn game-speel/film - & series-kijk tijd af.

Zucht.

Anyway, mijn pistooltjes steken inderdaad een beetje schril af tegen die vurige staf van je.

Iew! That sounded so wrong.

BOLLETJE

Leuk dat je de hele tijd ALLE vazen stukschiet en AL het goud voor mijn neus weg kaapt, maar we moeten wel samenwerken hé?

Juist. Hoe komen we hier verder?



Dit aquaduct moet na dit gevecht bij elkaar worden gehouden met aquaductape.

Dat zeg ik, we moeten samenwerken. Jij moet je magische energiebol oproepen. Dat is een van je unieke skills. Dan krijg je een schild waar ik bovenop kan springen zodat ik die richel kan bereiken.

Dat is best cool.

Mooi, nu spring ik daarheen... hup... op de verhoging en nu tover ik mijn grappling hook tevoorschijn. Zodat ik jou vervolgens omhoog kan takelen.

Mmm, een Godin die via een touw omhoog moet klimmen? Maar fair enough, leuk gevonden.

Ik kan die grappling hook ook horizontaal spannen zodat jij niet in een afgrond met lava en speren lazert. Zo ben ik dan ook wel weer.

Die bol is ook verdomd handig om boobytraps af te weren. De game zit er vol mee!

Ja, dat heb je met die Egyptische tombes. Niet te vertrouwen die dingen.

VIJF STUKKEN

Yes. Ik heb een mitrailleur. Who is your momma now? Come and get some zombie-motherfuckers!

...

Hé? Ik kan ook een mitrailleur oppakken? Vet.

Echt? Ik vind het een beetje weird. Je bent een Godin uit de Egyptische oudheid. Hou het lekker bij je staf zou ik zeggen.

Dat maak ik zelf wel uit!

Prima, zolang je die monsters maar van me weghoudt.



Zag je trouwens die kont van die enorme krokodil net? Net een nijlpaardenreet! Hihi.

Sinds wanneer ben jij expert is achterwerken van dieren? Maar dat beest heeft Set dus achter ons aan gestuurd.

Wie?

Die enorme wolvenkop met die grommende, ik-ben-duivels stem. De bad guy van dit alles, zeg maar.

Want wat waren we ook weer aan het doen hier? Sorry, maar ik heb geen idee omdat jij de introfilm meteen hebt weg geklikt!!

We hebben een vloek over ons afgeroepen door de staf van Osiris te pakken. Hierdoor is booswicht Set bevrijd en zijn wij opgesloten in deze gigantische tempel. Set heeft zijn broer Osiris in vijf stukken gehakt en in dit uitgebreide complex verstopt. Daar zijn we naar op zoek. Bovendien...

Rennen! Die Krokodil hijgt weer in m'n nek!

weetje • weetje

Deze door Crystal Dynamics gemaakte game is zowel digitaal als fysiek te koop voor PC, PS4 en Xbox One. Koop je de game op disc, dan is hij een tientje duurder (40 euro) maar dan krijg je wel de Limited Edition met extra goodies, content én een kleine figurine.



WAAROM NU?

Zo, dat was spectaculair. Vallen ontwijken, over afgronden springen, ondertussen beschoten worden door mummies en een happende krokodil aan m'n reet.

Die game valt me niks tegen.

Het ziet er behoorlijk gelikt uit en met name de puzzels zijn leuk. Ze worden ook steeds wat pittiger.

Het geheel heeft een beetje een B-sausje. Een beetje The Mummy achtig. Aangename pulp, als het ware.

Nou pulp, pulp... The Guardian of Light was ook al een prima game hoor.

Ik snap alleen de timing niet. Waarom deze game nu uitbrengen?

Omdat ie dan in Holiday Season uitkomt.

Maar iedereen wil toch veel liever de nieuwe Dragon Age spelen?

Nee Wouter, niet iedereen. Er is meer in het leven dan Dragon Age.

Niet in mijn leven momenteel.

...

En dan moet ik ook nog levelen in Destiny. En GTA V voor de PS4 spelen. En Far Cry 4...

Je hebt een zwaar leven.

Was het niet beter geweest deze game in januari uit te brengen?

Misschien. Maar er zijn veel Tomb Raider/Lara Croft fans. Temple of Osiris is overduidelijk een tussendoortje. Maar wel een erg leuk tussendoortje en een waardige opvolger van Guardian of Light.

Wat weet je het toch weer mooi te verwoorden, Jan.

Amen!

VIER SMAAKJES... SOORT VAN

In deze game kun je kiezen uit vier verschillende personages: Lara Croft, schattengraver Carter én de Goden Horus en Isis, ieder met unieke skills. Echter, zo uniek zijn ze nou ook weer niet, want het Egyptische duo heeft een staf die kan schieten, terwijl Lara en Carter beiden over een grappling hook beschikken en vuurwapens als basis hebben. Wat meer variatie was wel leuk geweest, al is het een goede keuze niet iedereen met vier versies van Lara te laten spelen.

SCORE





SONIC BOOM SHATTERED CRYSTAL VS RISE OF LYRIC



WELKE IS HET KUTST?

Zijn pijn verbijtend ploeterde Jurjen zich een weg door de twee verschillende Sonic Boom-games die onlangs voor Wii U en 3DS verschenen, met slechts één vraag voor zijn betraande ogen: welke van de twee is nu eigenlijk het kutst?

REVIEW | Wii U | 3DS

PRESENTATIE

Sonic Boom: Ryse of Lyric (Wii U)

Stotterende beelden, verspringende animaties, blubberige texturen, personages die in de lucht hangen of door een platform vallen, een camera die eens gezellig inzoomt op een muur in plaats van het personage dat je bestuurt; met Sonic Boom zijn we weer helemaal terug in de jaren negentig, toen 3D-platformers als Gex: Enter the Gecko en Bubsy 3D de markt vervuilden.

Okay, Sonic Boom is geen Bubsy 3D. Maar dat een spel anno 2014, met een prijskaartje van 50 euro, gedragen door de fucking CryEngine 3 en speelbaar op hetzelfde apparaat als Bayonetta 2, tóch door genoemde euvels wordt gehinderd, is natuurlijk volstrekt onacceptabel.

Sonic Boom: Shattered Crystal (3DS)

De laadtijden zijn aan de lange kant, de modellen te simpel, de randjes te kartelig, de kleuren iets te modderig, de omgevingen te weinig gedetailleerd, maar verder wordt de versie voor de 3DS best acceptabel gepresenteerd.

DE KUTSTE IS: DE Wii U-VERSIE.



[Wii U] Dat doet me denken aan die wedstrijdjes ver plassen van vroeger. Weet iemand trouwens of je het op latere leeftijd aan je prostaat kan krijgen als je in je jeugd te veel aan wedstrijdjes ver plassen hebt meegedaan?



[Wii U] Doe mij maar schoenen met klittenband, zei Sonic. Da's veel sneller aantrekken...

GAMEPLAY

Sonic Boom: Ryse of Lyric (Wii U)

De Wii U-versie biedt een rommelig allegaartje van zoeken in open, nogal kale 3D-gebieden, puzzelen in 2D-levels met heel veel schakelaars, af en toe een beschamend simpel en stotterend stukje rennen, en nóg droeviger stemmende gevechten. Of, nou ja, gevechten...

Het komt erop neer dat in een gesloten ruimte steeds nieuwe robots verschijnen en jij op de A-knop moet rammen tot ze allemaal vernietigd zijn. Het soort gameplay dat een zwakbegaafde peuter wellicht laat kwijlen van genot, maar bij reeds zindelijke mensen pijn doet aan het gamershart.

Sonic Boom: Shattered Crystal (3DS)

De 3DS-versie biedt grote, in alle richtingen scrollende 2D-levels die je meermaals moet doorlopen, op zoek naar voorwerpen die je nodig hebt om toegang te krijgen tot het volgende veel te grote level met een onduidelijke plattegrond. Je kunt op elk moment wisselen tussen vier personages, dat nodig is om bepaalde hindernissen te overbruggen. Tails kan bijvoorbeeld over een afgrond zweven, terwijl nieuwkomer Sticks een boemerang tegen een schakelaar kan gooien om een poortje te openen. Regelmatig krijgt de game wat snelheid en mag je door een paar hoepels rennen, maar dat is dan meer een referentie naar goede oude tijden dan een wezenlijk onderdeel van dit verder nogal traag verlopende spel.

DE KUTSTE IS: DE Wii U-VERSIE.

PERSONAGES

Sonic Boom: Ryse of Lyric (Wii U)

Dr. Robotnik is als belangrijkste vijand vervangen door Lyric, een slang met een duikershelm op zijn harses, die net als Robotnik allerlei robots op Sonic afstuurt, en dus weinig nieuws met zich meebrengt. En er zijn meer onbegrijpelijke veranderingen aan de gebruikelijke set personages, zoals het feit dat Sonic een sjaal draagt en Knuckles opeens een grote dommerik is. Waarom? Sorry, dat weet niemand.
Dat je op elk moment kunt wisselen tussen vier personages is leuk, maar zoals de game is opgezet, had de ontwikkelaar de vier kenmerkende krachten ook aan één personage kunnen geven, want je hoeft ze toch nooit te combineren. En dat had veel wisselen gescheeld.
Maar het ergste is toch wel dat Sonic en zijn vrienden tijdens het spelen constant grappig bedoelde one-liners spuwen, die vaak ook nog niet eens aansluiten op elkaar, of de context. Om te janken, zo slecht.

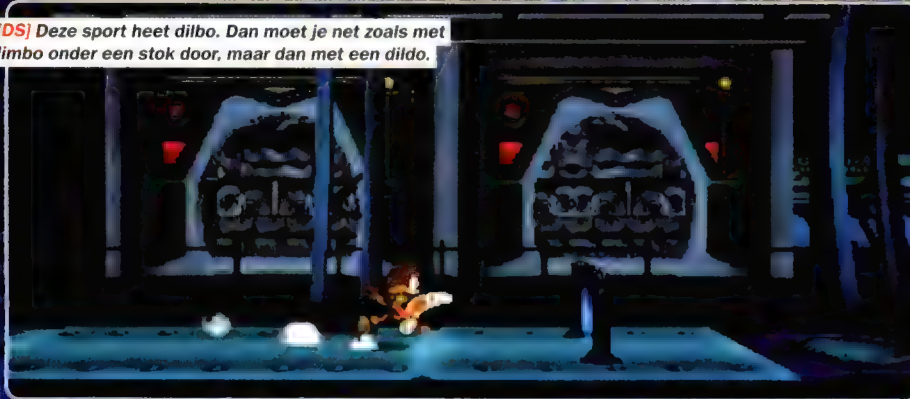
Sonic Boom: Shattered Crystal (3DS)

Het voordeel van de 3DS-versie is dat de personages in die game zo klein zijn, en hun veranderde uiterlijkheden daardoor nauwelijks opvallen. En ze houden tijdens het spelen ook gewoon hun mond, dat is fijn. Toch zijn ook de makers van de 3DS-versie er in geslaagd mijn haat tegen de Sonic Boom-personages aan te wakkeren. Namelijk middels intermezzo's (tussenfilmpjes mogen die paar stilstaande beeldjes niet heten) waarin, tergend traag, bijzonder achterlijke gesprekken tussen Sonic en zijn vrienden in beeld verschijnen. Kun je niet skippen, natuurlijk.

DE KUTSTE IS: DE WII U-VERSIE.


[DS] En dan is deze DS-versie dus de beste volgens Jurjen. Kun je nagaan...




[DS] Deze sport heet dilbo. Dan moet je net zoals met limbo onder een stok door, maar dan met een dildo.

EXTRA'S

Sonic Boom: Ryse of Lyric (Wii U)

Je kunt rune stones verzamelen om sommige acties en eigenschappen te upgraden, maar die verbeteringen zijn zo overbodig dat je je de moeite net zo goed kunt besparen. De enige upgrade die ik wel interessant vond, is de Money Bag die je meer dan honderd ringen laat dragen. Het lullige is wel dat die upgrade alleen beschikbaar komt als je de 3DS-versie koppelt aan de Wii U-versie. Dus eigenlijk ben je voor toegang tot deze vrij oppervlakkige optie verplicht nóg een kutspel te kopen.
O ja, er is ook nog een twee speler co-op stand die best aardig werkt, met één speler op tv en één op de GamePad. Hou er wel rekening mee dat de graphics door activatie van deze co-op instant nóg slechter worden - schaduwen verdwijnen zelfs volledig uit beeld!

Sonic Boom: Shattered Crystal (3DS)

In Sonic's Shack kun je naar de muziek luisteren, de tussenfilmpjes opnieuw bekijken (alsof iemand dat zou willen!) of een stripverhaal lezen. Je kunt ook tokens in een machine gooien om nogal waardeloze trofeeën te verdienen.
In Knuckles Hangout moet je met twee vingers heel snel tegen het scherm tikken om tegen een bokszak te slaan, waarmee je een token kunt verdienen. Dit kan één keer per dag. Ben je al enthousiast?

DE KUTSTE IS: DE 3DS-VERSIE.

WIE MOET DE VOLGENDE SONIC MAKEN?

Nog voordat deze twee door Amerikaanse studio's gemaakte Sonic Boom-spellen in de winkels verschenen, maakte het Japanse Team Sonic een beetje verontschuldigend bekend dat ze zelf alweer aan de volgende Sonic (gewone Sonic, dus zonder sjaal) werken. Maar misschien is het een beter idee eens een van onderstaande studio's op de volgende Sonic te zetten...

1 SUMO DIGITAL

Met Sonic & All-Stars Racing Transformed leverde deze Britse studio in 2012 een uitstekende Mario Kart-kloon af, die Sonic als in zijn hoogtijdagen deed schitteren. En Sumo kan ook goed overweg met platformers, getuige hun recente game LittleBigPlanet 3.

2 NINTENDO

In de franchises van Kirby, Yoshi, Donkey Kong en, eh, die van dat mannetje met die snor, weet Nintendo telkens weer een nieuwe draai aan de kleurrijke platformactie te geven om te voorkomen dat hun characters stikken in hun eigen stof. Dus laat ze dan Sonic ook maar eens nieuw leven inblazen.

3 PLATINUM

Een Sonic die sigaren rookt, in een gevleugelde slang kan veranderen en met messen aan zijn voeten razendsnel door legers wormachtige demonen raast? Laat het maar aan Platinum over om iets even spectaculairs als speelbaars van Sonic te maken.



RISE OF LYRIC — SCORE 23

Het zal je inmiddels duidelijk zijn dat je geen van beide Sonics moet halen, en dat de Wii U-versie nóg kutter is dan de 3DS-versie van Sonic Boom.

JURJEN



Na zes uurtjes ben je er wel doorheen. Godzijdank.

6 UREN

BASICS

3D-PLATFORMER
SEGA
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

SHATTERED CRYSTAL — SCORE 41

Ook de 3DS-versie van Sonic Boom is geen hoogstandje, maar als je van springen, zoeken en een beetje puzzelen in grote 2D-platformlevels houdt, valt hier nog wel wat plezier uit te persen.

JURJEN



Doordat het spel je dwingt levels meermaals te doorlopen, ben je wel acht uur bezig om deze uit te spelen.

8 UREN

BASICS

3D-PLATFORMER
SEGA
1 SPELER
OUT NOW



CAPTAIN TOAD TREASURE TRACKER

Samuel wilde als kind graag basketballer worden. Waarop z'n familie 'm voorzichtig vertelde dat hij daar misschien toch een tikkeltje te klein voor was. Dus is ie toen maar videogames gaan spelen. Waarom we je dit vertellen? Nou, lees zelf maar...



Da's nou een mooie paradox: een écht luchtkasteel... Ben benieuwd naar de hofhouding... uuh... de doolhofhouding, bedoel ik.

Beperkingen zijn geweldig. Ze zorgen vaak voor meer focus en creativiteit.
Het iconische design van Mario? Dat is te danken aan de technische beperkingen van de jaren tachtig. Die bolle neus, rode pet en beroemde tuinbroek hebben we direct te danken aan wat

> **"Een prachtige kleine game die barst van de liefde en geniale ideeën."**

er destijds met pixels mogelijk was... of beter gezegd: wat er niet mogelijk was.
Captain Toad: Treasure Tracker is een game die ook het directe resultaat is van een beperking, maar dan eentje die de ontwikkelaars zichzelf hebben opgelegd nadat ze zagen wat voor toffe ideeën het bij hen teweegbracht. In Treasure Tracker bestuur je namelijk Captain Toad (uit Super Mario 3D World) die niet kan springen omdat z'n rugzak te zwaar is. En als je nu denkt 'wat is daar nou in godsnaam leuk aan', dan is het antwoord: het leveldesign. Treasure Tracker is een platformgame met een vleugje puzzel, waarbij niet de avatar schittert, maar het soms bijna M.C. Escher-achtige leveldesign.

Hoogtepunt

Elk afzonderlijk level (er zijn er meer dan zeventig, verdeeld over drie episodes en wat extra's) is een strak, kleurrijk en perfect stukje design, dat vaak als een soort van gigantische kubus in de ruimte hangt, à la Super Mario Galaxy.
Captain Toad begint op plek A en het is aan jou om hem (of haar - Toadette is in Episode 2 en 3 ook speelbaar) naar plek B te loodsen, waar de ster te vinden is. Dit doe je door de camera te draaien, het level te observeren en interactieve delen ervan te manipuleren.
Ondertussen kun je in elk level ook nog drie geheime diamanten vinden én een vierde geheim ontgrendelen, zoals een gouden mushroom of een bepaalde hoeveelheid muntjes. Elk level heeft niet alleen een eigen thema, maar ook een uniek, naadloos geïmplementeerd gameplay-idee.
Het ene level is een first-person rit in een mijnkarretje waarbij je schatten moet veroveren door radijsjes te smijten, en in het andere moet je hittezoekende kogels naar blokken leiden zodat ze paden voor je openen.
Een ander hoogtepunt was een level dat één grote knipoog was naar het eerste level uit Donkey Kong, en m'n glimlach was vastgeroest toen ik enkele levels later een gigantische flipperkast ingeschoten werd.





Bonus

Ik overdrijf niet: élk level is perfect. Elk level is een klein kunstwerkje op zich, waarbij geen polygoon te veel of te weinig gebruikt is.
Je zult daarom ook in no time door de levels heen racen, omdat het moeilijk is om de controller neer te leggen. Elk level kun je namelijk binnen vijf minuten oplossen en elke keer wil je zien wat de game je daarna zal voorschotelen. Nergens wordt de game werkelijk lastig (tenzij je élke diamant en bonus wil vinden, dan laat Treasure Tracker z'n sluwere kant zien) maar dat is niet per se een kritiekpunt, slechts een observatie.
Het enige jammere is dat de game niet nóg meer levels te bieden heeft en dat er geen levels zijn die uit dat 'kleine' vijf-minuten-durende format durven te breken.
Maar verder kan ik slechts de woorden van Jurjen onderschrijven, die in de Treasure Tracker preview van twee PU's geleden al opmerkte dat dit zuivere Nintendo magie is. Treasure Tracker is zowel visueel als gameplay-technisch een volmaakt stukje videogame.



weetje • weetje

Deze game heeft z'n bestaan te danken aan Super Mario 3D World, waarin zes speciale levels te vinden zijn waarbij je even met Captain Toad speelt. 3D World flirtte met het concept en Treasure Tracker heeft er dus een volwaardige game van gemaakt.

SCORE 86

Captain Toad: Treasure Tracker is zo'n game die alleen bestaat omdat een groep creatieve mensen zich van hun beste kant heeft laten zien. Het resultaat is een prachtige kleine titel die barst van de liefde en geniale ideeën.

SAMUEL



Een beetje gamer kan binnen tien uur elk level een keer gespeeld hebben. Wie alles wil vinden, is nog een dikke vijf à zes uur bezig.

10 UREN

3

BASICS

PUZZEL-PLATFORMER
NINTENDO
1 SPELER
2 JANUARI 2015

LITTLEBIGPLANET 3

Vanwege de drie nieuwe characters in LittleBigPlanet 3 hoeft Sackboy eindelijk niet meer alleen op stap. Gevolg is wel dat er een strijd is losgebarsten tussen de nieuwkomers over wie het beste nieuwe character is. De normaal altijd stille Sackbeesten lulden Florian ineens de oren van z'n kop!

ODDSOCK

Er is geen twijfel over mogelijk: ik ben het beste nieuwe character in LittleBigPlanet. Ik kan rennen als een malle en door mijn wall jump kan ik veel hoger komen dan Sackboy. Door mijn snelheid kan ik ook verder springen, al maakt me dat wel een beetje zenuwachtig als er precisie bij het platformen komt kijken.
Ik mag dan meuren naar oude hond en kwijl hier en daar een beetje, maar ik ben zonder twijfel de trouwste vriend van Sackboy. Dit maakt mij het beste nieuwe character!

TOGGLE

Whahaha, wat een onzin! Je mag dan hard kunnen rennen, maar dat kan ik ook... in mijn mini-vorm. Yep, ik heb namelijk twee verschijningsvormen en kan met één druk op de knop switchen van gigantisch groot naar heel klein.
Als ik groot ben, kan ik met mijn lompe kracht obstakels kapot rammen of verplaatsen, en door mijn gewicht hendels overhalen. In mijn kleine vorm pas ik door de kleinste gaatjes, kan ik bijna net zo hard rennen als Oddsock en ben dan zelfs zo licht dat ik over het water kan lopen! De meeste puzzels moet je oplossen met behulp van mijn specifieke skills, dus je hebt met mij de meest actieve rol.
Ik mag er dan uitzien als een dikke yeti en ben niet zo schattig en trouw als Oddsock, maar zonder mij is Sackboy nergens. Oddsock is een leuk huisdier, maar ik ben onmisbaar als het gaat om puzzels. Hierdoor ben ik zonder twijfel 't beste nieuwe character.

"De nieuwe characters zijn stuk voor stuk een aanwinst voor LittleBigPlanet."

SWOOP

Beste Oddsock en Toggle, het maakt geen ruk uit wat jullie voor zogenaamde powers hebben, want ik kan vliegen! Ja, nu zijn jullie uitgeluld, hé?
Oddsock, jij kan snel rennen, maar ik kan sneller vliegen. Toggle, jij kan over water lopen, past door kleine openingen en kan obstakels stuk slaan, maar ik vlieg er gewoon overheen! Sterker nog: ik weet niet eens meer hoe vaak ik jullie stoffige reten over obstakels heb getild omdat jullie er allebei niet overheen kwamen!
Je zou me zelfs wat overpowered kunnen noemen, en daarom heb ik helaas ook maar weinig levels waarin ik mag meedoen. Dat is misschien een nadeel, maar omdat ik als enige kan vliegen, ben ik sowieso de beste.

SACKBOY

Ho, wacht eens effe, new guys! Laat ik meteen duidelijk maken dat ik nog steeds de grootste baas ben in LBP3. Ik heb meer stickers, gadgets en outfits dan ooit en heb daarbij een paar vette nieuwe wapens, waaronder de Pumpinator waarmee ik door zuigkracht onder andere platforms op precies de juiste plek kan krijgen. Ik krijg later zelfs een wapen waarmee ik kan teleporten! Je mag dan kunnen vliegen Swoop, maar teleporteren gaat toch echt sneller.
Maar laten we in plaats van te bitchen, onze krachten bundelen om de korte Story Mode te overmeesteren. We weten allemaal dat het in 'mijn' game het beste is als we allemaal samenwerken. En ondanks dat die momenten schaars zijn in de Story Mode, staat er een gigantische community op ons te wachten met ontelbaar veel nieuwe levels. We zijn niet perfect, maar samen kunnen we een hoop lol hebben!

SCORE **85**

De nieuwe characters zijn stuk voor stuk een aanwinst voor LittleBigPlanet. De Story Mode is te kort en technisch is de game niet perfect, maar de gigantische community maakt een hoop goed. In co-op een absolute aanrader!

FLORIAN



Oneindig! De Story Mode speel je in vijf uurtjes uit, maar met de negen miljoen levels van de community ben je in feite nooit klaar.

5+ UREN



BASICS

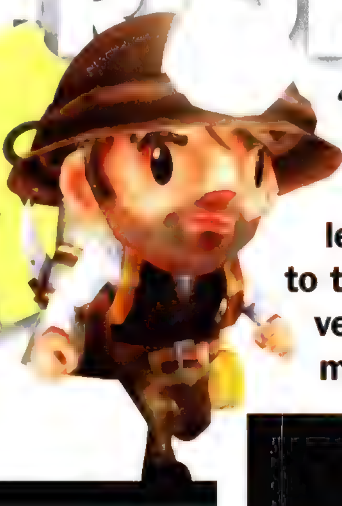
PLATFORMGAME
SUMO DIGITAL / SONY
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

REVIEW PS4 PS3



PUZZLE TO THE CENTER OF THE EARTH

GRATIS



'Als je diep genoeg in de aarde graaft, kom je uit in China' werd mij vroeger als kind verteld. Altijd grappig, die leugenachtige volwassenen. In Puzzle to the Center of the Earth kom je al gravend dan ook weinig Chinezen tegen, maar leuke puzzels des te meer...

Prijs €0,00

Het hoofdrolspelertje uit Puzzle to the Center of the Earth lijkt verdacht veel op de grottenonderzoeker uit Spelunky. In plaats van een hoedje draagt deze graver een mijnwerkershelmpje maar voor de rest hadden de twee naamloze helden broertjes van elkaar kunnen zijn. Overigens kun je met verdiende muntjes ook kiezen voor een ander personage, al zul je dan eerst flink wat hakwerk moeten verrichten.

Hakkuh

Het basisidee is simpel en bekend van het inmiddels uitgekauwde Candy Crush en al die andere Match 3 klonen, maar Puzzle to the Center of the Earth voegt er leuke extra's en nieuwe gameplay aan toe. Daarnaast is deze game ook een verkapte platformer omdat je door het weghakken van blokken eigen doorgangen creëert om de bodem van ieder level te bereiken.

Je hebt gewone rotsblokken en gekleurde blokken en met die laatste kun je combinaties maken. Door minimaal drie en maximaal zes blauwe, groene of rode blokken met elkaar te linken - met je speciale tool, een soort Ghost Busters achtig apparaatje - laat je de boel tot ontploffing komen.

Echter, deze acties kosten energie, dus is het tevens zaak dat je blokken laat ontploffen waar energiekristallen in zitten, zodat je kunt blijven doorhakken.

Maar dat is pas het begin...



Extra's

In ieder level zitten goudstukken in rotsblokken verborgen, en die wil je natuurlijk hebben. Met dat goud kun je namelijk je uitrusting upgraden, je energie uitbreiden of uiterlijkheden kopen.



Ik had op school al een hekel aan blokken.

> "Het basisidee is simpel en bekend, maar men voegt er leuke extra's en nieuwe gameplay aan toe."

Daarnaast loont het om combinaties van de juiste kleuren te maken waarbij de beginkleur, middenkleur en eindkleur bepalend zijn voor een extra grote ontploffing. Iedere beurt kost energie dus iedere beurt telt en dat maakt dit spelletje behoorlijk uitdagend. Zeker als je ook nog weet dat ieder level a) een geheime schakelaar verbergt, b) een schatkist met extra munten huisvest en c) een ster heeft die je kan verzamelen.

Die laatste zorgt ervoor dat extra levels speelbaar worden, de extra munten wijzen voor zich en de geheime schakelaars zijn helemaal interessant, want als je in ieder level van een sub-wereld alle secret switches omzet, opent er in een van die levels een geheime deur! En wat je daarachter vindt... oh my!

Uitdaging

Puzzle to the Center of the Earth is een gratis game dus zit er natuurlijk een addertje onder het gras. Gelukkig valt het in dit geval mee.

Je kunt bijvoorbeeld eenmalig een bedrag betalen om de energielimiet uit te schakelen (ik zou dat niet doen, want dat haalt de uitdaging voor een deel weg). Daarnaast kun je munten kopen om sneller je uitrusting uit te bouwen of nieuwe personages te kopen. Maar ook dat kun je gewoon voor elkaar krijgen door te blijven spelen.

Puzzle to the Center of the Earth ligt dus allerminst als een steen op je maag, maar je zult er wel degelijk als een blok voor vallen (lachpauze - Ed).



weetje • weetje

De game kent op dit moment tachtig uitdagende levels en daar zullen er vast en zeker nog meer bijkomen.



Hé, een nieuw kid on the block.

SCORE 82

Een van de leukste puzzelgames van dit moment, zonder de irritaties die doorgaans met free-to-play games gepaard gaan.

JAN



Dit is zo'n spel dat je zonder dat je het door hebt, op je telefoon of tablet laat staan en blijft pakken om effe een paar leveltjes te mijnen.

25+ UREN

3

BASICS
PUZZELGAME
FOURSAKEN MEDIA
IOS & ANDROID
1 SPELER
OUT NOW

OOK GESPEELD

OMDAT JULLIE VERDOMME RECHTHEBBEN OP DEZE PRACHTIGE RUBRIEK!

EEN KOUDE KERMIS



Titel: Never Alone
Platform: PC / Xbox One / PS4
Prijs: € 14,99

Er wonen mensen in Alaska. God mag weten waarom. Want daar zijn ijsberen. En het schijnt er koud te zijn. Toch wonen de mensen van de Inupiaq-stam al duizenden jaren in Alaska.
Wat ze daar zoal doen? Nou, ze verzamelen zich wel eens rondom een vuurtje in een hut, en dan gaan ze elkaar lekker spannende verhalen vertellen. **Een van die heel oude Inupiaq-verhalen is nu met hulp van échte inheemse verhalenvertellers naar een puzzelplatformgame vertaald.** Dat klinkt bijzonder, vind je niet?



In Never Alone bestuur je een Inupiaq-meisje dat een eindje gaat wandelen omdat ze wil weten waar toch die verschrikkelijke sneeuwstormen vandaan komen die haar dorp teisteren. Als ze weer thuiskomt, is haar hele dorp platgebrand. Spannend hè? Gelukkig is het meisje nooit alleen, want **ze wordt op de voet gevolgd door het schattigste poolvosje dat je ooit hebt gezien.** Je kunt als speler zelf ook dat vosje zijn.

Als vos kun je onder andere tegen muren op klimmen, touwen van hellingen droppen en geesten manipuleren. Het meisje kan blokken verschuiven en met een bola-wapen gooien. En zo trek je wisselend tussen die twee aandoenlijke, kwetsbare wezentjes door de barre landschappen van Alaska, inclusief ijzige stormen, afbrekende ijsplatformen



en hier en daar een woeste ijsbeer. Het werkt allemaal onderhoudend en ziet er prachtig uit, als een bewegend prentenboek, **maar echt bijzonder wil het qua gameplay niet worden.** En qua verhaal eigenlijk ook niet.
Als dit is waar de beste verhalenvertellers van Alaska mee komen, dan mogen ze wat mij betreft in hun hutten blijven.

SCORE:



CHARMEOFFENSIEF?



Titel: Company of Heroes 2: Ardennes Assault
Platform: PC
Prijs: € 35,99

Verdikkeme, wat blijft Company of Heroes (2) toch een fantastische RTS! En wat slaagt ontwikkelaar Relic er toch consequent in geld uit de zakken van hun fans te kloppen.
Maar laat ik beginnen met mijn grootste en feitelijk enige kritiekpunt op deze standalone singleplayer-uitbreiding voor CoH2: de prijs. **Bijna veertig euro is eigenlijk gewoon een tientje te veel.**
Dat gezegd hebbende is Ardennes Assault verplichte aanschaf voor CoH liefhebbers en strategie-minnende spelers in het algemeen. Relic komt hiermee ook tegemoet aan de vraag van veel spelers die na de eerste multiplayer only uitbreiding smeekten om meer singleplayer content.

De Slag om de Ardennen was het laatste grote offensief van de Duitse Wehrmacht aan het Westfront gedurende de Tweede Wereldoorlog. De slag vond plaats van 16 december 1944 tot 25 januari 1945 en werd uiteindelijk gewonnen door de Geallieerden, al werden aan beide kanten enorme verliezen geleden.
Deze uitbreiding gaat uit van een 'what if' scenario waarbij je met drie verschillende compagnies achttien verschillende singleplayer scenario's mag doorlopen: elf missies en zeven zogenaamde engagements.
Belangrijk om te weten, is dat je de ervaring die je opdoet tijdens deze scenario's, meeneemt naar de volgende missie. Daarnaast hebben ook het verlies van je manschappen impact op het grotere geheel: **manschappen die sneuvelen, komen niet meer terug.** Lukraak soldaatjes opofferen is dus uit den boze. Hier telt iedere man en dat zorgt voor een nagelbijtende spanning.

Die intensiteit geldt tijdens de hele campagne. En steeds is daar de hamvraag 'Welke Company zet ik in?' Ga je voor de flexibele Airborne unit, de Mechanized Infantry of de 'heavy hitting' Support? Afhankelijk van het type missies, de staat van je minileger, alsook de ervaring en de moraal, is iedere nieuwe missie weer een spannend avontuur op zich.
Bovendien kun je de unieke eigenschappen uitbouwen in verschillende categorieën. Hierdoor verfijn je je speelstijl nog meer, waardoor je als meesterstrateeg nog beter uit de verf komt.
Replay deluxe dus met een beklemmende sfeer waar je u tegen zegt.



SCORE 80

EEN BEETJE VREEMD, MAAR WEL LEKKER





Titel: **Escape Dead Island**
Platform: PS3 / Xbox 360 / PC
Prijs: € 39,99

Een beetje vreemd, maar wel lekker. Het was medio jaren '90 de slogan van **het mysterieuze, okerbruine goedje Rivella**, maar had anno 2014 net zo goed die van Escape Dead Island kunnen zijn. Que?

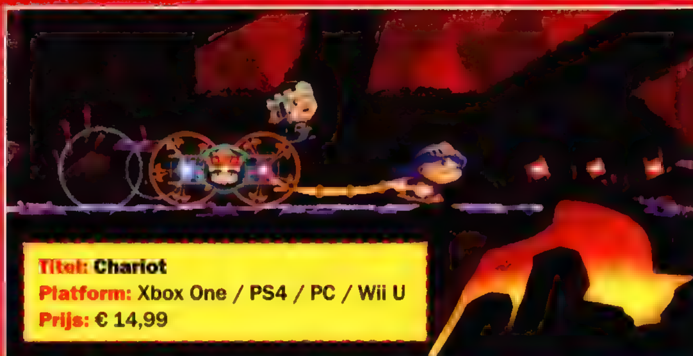
Je speelt Cliff Calo, een sullige rijkeluiszoon die eropuit trekt om de gebeurtenissen uit de eerste Dead Island in kaart te brengen. Eenmaal aangekomen op de Banoi-archipel, blijkt er echter veel meer aan de hand. Want waar komen al die zombies vandaan? Waarom heeft Cliff af en toe last van flashbacks? En wat is precies de rol van die verdomde Geo-Pharm corporatie?
Intrigerende kwesties waar je gaandeweg antwoord op krijgt.
In de tussentijd ben je vooral bezig met het besluipen van vijanden - een grote stijlbreuk met het übergeweldadige Dead Island. **Ook het comic-stijltje van deze spin-off - compleet met cel-shaded randen en 'Aaaaargh'-tekstwolkjes - is fris.** Een beetje vreemd, ja. Maar wel... inderdaad.

Waar ik minder gecharmeerd van ben, zijn de vele bugs en glitches. Zo verdwenen tijdens een tocht door de jungle plots de textures. Ik dacht nog dat het een van Cliff's vele nachtmerries was en liep vol enthousiasme de wolkenbrij tegemoet, totdat ik me realiseerde dat ik na een eerdere crash en framerateproblemen misschien een ietsiepietsie voorzichtiger had moeten zijn. **Ennuh, een speelduur van acht uur?**
Toch: noem me vreemd, maar alle slordigheden weerhielden me er niet van te genieten van de lekkere 'paradise meets hell'-setting. Minstens net zo veel als van een glas ijskoude Rivella...

OORDEEL:



RUK-PHYSICS!!



Titel: Chariot
Platform: Xbox One / PS4 / PC / Wii U
Prijs: € 14,99



Kijk, ik ben niet zo'n extreme anti-indie als Grad-dus, die beweert dat als er weinig geld in een game gestoken wordt, het geen echte game is. Per slot van rekening heb ik best wel een aantal leuke titels van onafhankelijke ontwikkelaars gespeeld. Waar ik wel allergisch voor ben, is het hele principe dat als een game een leuke invalshoek of origineel concept kent en een schattig, het liefst pixelachtig stijltje heeft, **er dan meteen een legio hipsters 'BRILJANT!!!' begint te schreeuwen.**

Chariot bijvoorbeeld. Sure, het mee moeten slepen van de koning in een doodskist, dwars door uitdagende platform-levels heen, zodat hij uiteindelijk in een indrukwekkende tombe begraven kan worden, is leuk bedacht. Dat je de zes planken van de kist kunt gebruiken om op hoger gelegen platforms te komen en andere indrukwekkende stunts uit te halen dankzij de goed werkende physics, dat is zeker geinig. **Maar is het ook leuk? Wat mij betreft totaal niet.**

Je moet de doodsdoos meetrekken met touwen, en het komt vaak voor dat je 'm middels bijna onmogelijke stunts ergens hoog in een level moet takelen/zwieren/gooien. Kans is groot dat de dooie koning dan tachtig keer naar beneden lazert en je de idiote exploten tot in het oneindige opnieuw moet doen. En waar doe je het voor? Voor die schattige kutpoppetjes en die semi-grappige overleden vorst? **Soms zijn indies gewoon kut, hoe origineel ook,** en dat mag je dan best toegeven!

OORDEEL:



HAXXORX NA DE MAALTIJD



Titel: Watch_Dogs
Platform: Wii U
Prijs: € 59,99



Een half jaar nadat bijna elk ander last- en current-gen platform van deze open wereld-game van Ubisoft heeft kunnen genieten, ontvangen Wii U-bezitters nu ook eindelijk deze GTA-kloon in een hacking jasje. Betekent dit dat deze late versie meer content bevat of mooier is dan zijn PS4 en Xbone broertjes? Nope. Sterker nog, **grafisch is de Wii U-versie meer vergelijkbaar met de PS3- en 360-varianten**, al moet ik zeggen dat je wel echt een graphics-hoer moet zijn om je te storen aan het verschil in visuele kwaliteit.

Je kunt echter de hele game op de GamePad spelen, waar het een meer cinematografische look krijgt en dat is best tof. Ook kun je de kaart van Chicago op de GamePad zetten en daarmee gemakkelijk de GPS instellen, en dat speelt super lekker. Maar, hé, verder is het gewoon Watch_Dogs. Een leuke maar gimmicky GTA wannabe, dus.
Lego City Undercover is nog steeds de beste sandbox-game voor de Wii U.

OORDEEL:



DE FINAL FANTASY VAN MICKEY EN DONALD



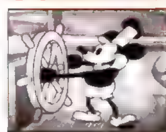
Titel: **Kingdom Hearts HD 2.5 ReMIX**
Platform: PS3
Prijs: € 39,99



Kingdom Hearts bracht Square Enix en Disney op knappe wijze samen in 2002. In 2006 kwam de opvolger uit en dat was eigenlijk de game die deel 1 had moeten zijn. De HD remake van het eerste deel, dat vorig jaar uitkwam, was al leuk, maar deze 2.5 HD ReMIX is nog effe iets leuker omdat het de HD-versie van het superieure tweede deel bevat. In 2.5 zit dus Kingdom Hearts 2 Final Mix, Birth by Sleep Final Mix en Re:coded. **De Final Mix versies zijn nog nooit uitgekomen buiten Japan,** dus er vallen hier en daar voor ons ook nog wat nieuwe dingen te beleven! De hardcore fans hebben dus eveneens een reden om deze HD bundel te spelen.

Net als Kingdom Hearts 358/2 Days in 1.5, zijn alleen de filmpjes van Re:coded remastered. Het is dus een film van een uurtje of 3, zonder gameplay. Zie Birth by Sleep en Re:coded als bonus, want **je koopt deze HD bundel voor Kingdom Hearts 2**. En ja, dat is in dit geval genoeg!

OORDEEL:



BLOKKIGE BATMAN BLIJFT BAAS

Titel: **LEGO Batman 3: Beyond Gotham**
Platform: Xbox One / PS4 / Wii U / PS3 / PS Vita / 3DS / Xbox 360 / PC / iOS
Prijs: € 49,99 voor last- en € 59,99 voor current-gen



LEGO Batman 3 zou je eigenlijk alleen al moeten spelen om het feit dat je vijftien keer Adam West kunt redden. Wie dat is? Niemand minder dan die enorme dwaas die Batman speelde in de jaren '60 serie, waarin de Caped Crusader neergezet wordt als iemand die ongeveer haaks staat op de moderne Dark Knight uit de Nolan-films: **een slapsticky, extreem kazige detective/doofus** die duidelijk niet zijn ouders op vroege leeftijd verloor aan Gotham City's losgeslagen misdaad. Niemand is fouter dan hij, behalve misschien z'n sidekick, de kansloze Robin die de bijnaam Boy Wonder op geen enkele manier verdient.



LEGO Batman heeft eigenlijk best veel gemeen met dat sixties-fenomeen: het neemt zichzelf totaal niet serieus, de kleuren zijn fel en het geheel is erg over-the-top. Maar het grote verschil is dat deze game Batman en alle andere DC-characters misschien wel parodieert, maar daarbij het bronmateriaal als uitgangspunt neemt in plaats van het achteloos uit het raam te flikkeren.
De 150 poppetjes in deel 3 (net zoveel als Marvel Super Heroes) zijn allemaal met zorg en fan-achtig enthousiasme gekopieerd uit de comics en in LEGO-stijl nagemaakt. **Ondertussen is ook het verhaal, tussen de extreem flauwe grappen en grollen door, er eentje die niet zou misstaan als DC-crossover epos**, met de altijd tricky Brainiac als mega-villain.

Jammer is wel dat LEGO Batman 3 het open wereld principe vrijwel volledig heeft losgelaten, wat een positief effect heeft op het verhaal maar toch... het was even de aangename standaard voor LEGO games, en dat is plots voorbij.
Gelukkig maken de nog overdrevenere humor en het feit dat meer characters, net zoals Batman en Robin, nu verschillende pakjes hebben om puzzels mee op te lossen (van sommige outfits van The Joker zal je jezelf bepissen) plus een aantal te gekke levels (een op Resogun geïnspireerde!) dit weer een LEGO-game om voor de 100% te gaan!

SCORE 75

AANVULLEND MINDFUCKEN





Titel: **Monument Valley - The Forgotten Shores**
Platform: iOS, Android
Prijs: € 1,79

Een van mijn favoriete games van 2015 is Monument Valley (check ook mijn terugblik). Het is een puzzel exploratie game met als grote inspiratiebron het werk van kunstenaar M.C. Escher, zij het dat de werelden in deze game veel kleurrijker zijn.
Je stuurt prinses Ida in haar witte jurkje en haar punt mutsje door de levels met als einddoel de top van ieder Monument. **De levels 'kloppen' meestal niet.** Plafonds die als vloer dienen, vloeren die als plafonds fungeren, kantelende trappetjes en afbrokkelende loopbruggen die, als je ze vanuit een ander perspectief bekijkt, op eens wél aansluiting vinden bij dat stukje muur. Onmogelijke paden en muurtjes in torens en ruïnes vormen, wanneer je aan een rad draait, opeens doorgangen, alles geruggensteund door fraaie muziek en geluidseffecten.

De acht aanvullende levels die de Forgotten Shores vormen, kunnen we zien als tussenliggende avonturen van Ida. De levels zijn nog kleurrijker, gekker en [illegible]. Echt moeilijk worden de levels nooit, al moet je soms echt effe twee, drie keer kijken voordat je door hebt wat er van je gevraagd wordt. Opnieuw een fantastische ervaring.

SCORE:



GEEN DOOIE PIER



Titel: **Pier Solar and the Great Architects HD**
Platform: PC / Xbox One / PS4
Prijs: € 14,99



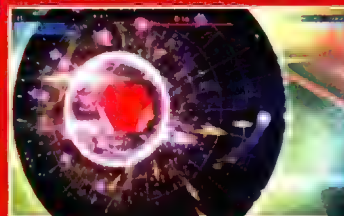
Pier Solar is een homebrew RPG die eind 2010 wereldwijd op cartridge (!) werd uitgebracht voor de toen al lang vergeten Sega Megadrive. **Eigenlijk was het een door nostalgische fans gemaakte ode aan 16-bits RPG's...** maar ook gewoon een goed spel in zijn eigen recht. Vond ook Power Unlimited. Op de Wikipedia-pagina van Pier staat zelfs: 'Dutch multiplatform game magazine Power Unlimited covered Pier Solar in their May 2011 issue, their first full-fledged review of a Sega Megadrive game since the late 1990s; it scored 90% and earned a Gold Award.'

Nou vind ik zelf het vechten te traag en eentonig voor zo'n heul erg hoge score, maar wie net als ik met 16-bits RPG's is opgegroeid, zal desalniettemin smullen van dit **met voelbare liefde gemaakte eerbetoon**, dat sinds kort ook in HD op de Wii U is te downen.

OORDEEL:



HEERLIJKE BLAREN OP JE DUIMEN





De fantastische twin-stick shooter **Geometry Wars 3: Dimensions** doet niet onder voor briljante games als Super Stardust en Resogun. De 3D werelden maken de actie spectaculairder, chaotischer en pittiger dan in de vorige delen. De toffe gameplay is de taart, met als kers erop zowel offline als online co-op ondersteuning.
Lees meer: pu.nl/geometryreview

HIJS DE ZEILEN MAAR WEER





Assassin's Creed: Rogue zou je ook Black Flag 2 kunnen noemen, maar dan vanuit het oogpunt van een Templar in plaats van een Assassin. De gameplay is vertrouwd, maar het verhaal geeft veel antwoorden en biedt zelfs een aantal verrassingen.
Niet de beste AC-game ooit, wel onmisbaar voor de fans.
Lees meer: pu.nl/ACRogueReview

KUNSTZINNIG ROLLEN





Deze game verscheen eerder voor de PC in 2011 en ontving toen flink wat prijzen. Des te interessanter omdat deze abstracte, F-Zero-achtige racegame, die nu opgepoetst en uitgebreid is voor iOS en 3DS, van Nederlandse makelij is.
Gemaakt door Joost van Dongen en Engine Software om precies te zijn.
Feitelijk doe je [illegible] maar het zorgt voor een kunstzinnige trip die aan menig NRC Next lezer een goedkeurend knikje zou ontlokken.

OORDEEL:



GRENSGEVAL

[illegible]



De eerste episode van Tales From The Borderlands komt geweldig uit de koker, en da's best logisch, want de wereld van Borderlands is gewoon ontzettend vet.



Tales From The Borderlands - Episode One speelt zich af in dezelfde bizarre Mad Max-wereld vol met futuristische wapens, robots, prettig gestoorde gasten, psycho bandits etc.
Lees meer: PU.NL/TalesBorderlandsEp1Review



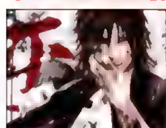
EEN ANIMÉ VERMOMD ALS EEN FIGHTER



Wouter vond Persona 4 Arena, de voorganger van Ultimax, dusdanig diepgaand dat hij zich er nauwelijks aan durfde te wagen. Ook dit vervolg is weer diep en complex (wat verwacht je anders van de makers van Guilty Gear?) maar **de game doet z'n best beginners te helpen**, met bijvoorbeeld een auto-combo systeem waarmee je maar één aanvalsknop hoeft te gebruiken.

En dat is goed, want deze game is meer gemaakt voor de fans van Persona 3 en 4 (RPG fanatiekelingen, dus) dan per se voor het Street Fighter publiek. Haal deze game dus als je de personages van de reeks awesome vindt en al vechtend meer avonturen van ze wil zien in de **belachelijk uitgebreide Story Mode**.

OORDEEL:





SAAIE OORLOG

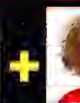


Ik zal maar meteen met de deur in huis vallen: **This War of Mine deed het niet voor me.** Het doel om de nare kant van een oorlog in gamevorm te gieten is nobel, maar het resultaat is gewoon geen goede game.

In This War of Mine is het je missie om een groepje burgers een oorlog te laten overleven. Naar gelang de tijd vordert, krijgt de groep honger, worden er mensen ziek en **vinden ze andere redenen om te zeuren**. Aan jou de taak om je mannetjes 's nachts op pad te sturen om voedsel te gaan jatten, wat resulteert in vermoeide kereltjes die gaan zeuren dat ze 'sad' zijn omdat ze moesten stelen. Soms wordt je basis aangevallen, soms komen er mensen aan de deur om shit te ruilen en soms gaat er iemand dood.

Ik kan het altijd enorm waarderen als iemand een punt probeert te maken met een game. Spellen als Cart Life en Papers, Please zijn daar mooie voorbeelden van. Beide zijn goed uitgevoerde voorbeelden van spellen met een boodschap.
Nu heeft This War of Mine ook een boodschap ('oorlog is kut'), maar is het de uitvoering waar het op stuk loopt. De game voelt meer aan als **The Sims op Zeurende Sims-mode** dan als oorlogssimulator. Leuk geprobeerd en goed dat het bestaat, maar aanraden kan ik hem niet.

OORDEEL:

  + 

PERSONA CHIBI



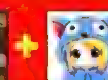


Titel: Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Platform: 3DS
Prijs: € 39,99

Holy shit! [illegible] zijn gemaakt dan Persona 4? Kan haast niet, want naast Persona 4 Golden, Persona 4 Arena en het in deze Ook Gespeeld door Samuel besproken Ultimax, is ook Persona Q deels gebaseerd op deze top-RPG van Atlus.
Je krijgt aan het begin van deze game namelijk de keuze om te spelen met de characters van Persona 3, of 4, en natuurlijk ging ik voor de vrolijke vriendengroep van die laatste.

Gelukkig wordt het zootje pubers weer (bijna) allemaal ingesproken door dezelfde stemacteurs als in Persona 4 Golden, en zijn de dialogen weer even sterk en grappig. [illegible]
Maar er is ook veel anders in Q: het design is, chibi-stijl, verschattigd, de opzet van de game is minder open, de gevechten zijn versimpeld en er zitten stylus-functies in de game. Wie had kunnen weten dat een kaart tekenen zo leuk kon zijn!

OORDEEL:

 +  = 

PULARIA

Ja hoor, daar zijn we weer met... lekkers met stekkers! Deze maand een PC-headset, een dikke soundbar en een beest van een gaming laptop.

MSI

GT72 2PE DOMINATOR PRO

Als je veel naar LAN-party's gaat en je hebt poen zat, dan kan een gaming laptop reuze handig zijn. Echt lekker portable is zo'n apparaat vanwege z'n gewicht natuurlijk niet, maar het is altijd beter dan je complete setup meezeulen naar de Dreamhacks van deze wereld.
MSI komt nu met de GT72 2PE Dominator Pro, en da's een beest van een gaming laptop. Het design is strak en krachtig, en het door SteelSeries uitgevoerde toetsenbord met allerlei funky lichtjes maakt het helemaal af. Het is echter vooral wat er onder de motorkap zit dat zeer indrukwekkend is. De laptop is uitgerust met de vierde generatie Intel Core i7 Processor en komt met een NVIDIA GeForce GTX 880M videokaart die je bovendien kunt vervangen met toekomstige, nog snellere modellen in 2015. Daarnaast biedt MSI veeleisende gamers de mogelijkheid om dit monster uit te rusten met Super RAID 3 met 4 SSD RAID0 die met meer dan 1600MB/s je schijven leest. Woei!



(AFHANKELIJK VAN HET MODEL) TUSSEN DE € 1700 EN € 2300



TEUFEL

SONIC SPACE 5.1 CINEBASE

Stel, je ben klein behuisd, maar je wil toch genieten van surround sound en het liefst zonder bedrading en losse boxen... dan biedt Teufel een mooie oplossing.
De Sonic Space 5.1 Cinebase is een fors uitgevallen all-in-one soundbar die je onder je televisie plaatst. Hij kan letterlijk dienen als onderzettafel, want zelfs 60 inch televisies kun je er makkelijk op kwijt. De opstelling en aansluiting van het apparaat heb je in een kwartiertje voor elkaar, waarna je kunt genieten van behoorlijk stevig geluid. De Sonic Emotion Absolute 3D techniek van het Cinebase Sounddeck is vooral in staat om films en games goed te laten klinken, áls het ding tenminste lekker hard staat. Bij minder volume blijven de lage tonen wat achter. Tevergeefs zochten we naar een extra HDMI aansluiting en dat is toch wel wat magertjes voor een dergelijk bedrag.
Daar tegenover staat het fraaie surround geluid, waarbij je je verbaast dat alles uit één kast komt. Met name als je op de 'Sonic 1' knop van de (ietwat cheap-ass ogende) afstandsbediening drukt, weet je niet wat je meemaakt.
Een compacte, krachtige, goede en vooral eenvoudige oplossing dus voor gamers/filmliefhebbers die geen zin hebben in draden en ander gedoe.



VANAF € 599,-



TURTLE BEACH

Z60

Headsetmaker Turtle Beach wil zich meer gaan richten op de PC-markt en komt nu met de uitstekende Turtle Beach Z60 (die je natuurlijk ook gewoon in de controller van je X1 of PS4 kunt prikken).
De headset oogt wat plastic maar zit opvallend comfortabel. Dankzij een nieuwe techniek simuleert deze Z60 7.1-kanaals DTS Headphone:X Surround Sound met 60mm speakers. En ja, dat klinkt voor gaming en films als een baas. Voor muziek mis je misschien wat nuances, maar voor de rest is het genieten geblazen.
De geavanceerde Audio Modes en Dynamic Chat Boost reguleer je via de meegeleverde USB Soundcard. Bovendien krijg je momenteel twintig euro terug bij aanschaf van dit setje.



€ 99,95



QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Waarom hebben we Graddina al een tijd niet in de PU gezien?**

A) Ze is bevallen van een zoon van ruim twintig kilo
B) Ze is aan het herstellen van een schaamlip-correctie
C) Ze is op huwelijksreis met George Clooney

2 **Middelmaat is volgens Graddus?**

A) Tom Hanks met een Toyota Prius
B) Patty Brard in een slipje zonder kruis
C) Een grap van Najib Amhali

3 **Waar schaamt Jurjen zich voor?**

A) Dat hij nog steeds in z'n geboortestad Assen woont
B) Dat hij Dark Souls II nog niet gespeeld heeft
C) Dat hij een affaire heeft met een minderjarige medewerkster van de plaatselijke Primark

4 **Welke kromme Engelse zin staat in deze PU?**

A) You stink out your back
B) I carry my hair with a divorce in the middle
C) Make your breast but wet

5 **Wat was het eerste woordje van Graddus als baby?**

A) Auto
B) Baklap
C) Baarmoedermonderosie

6 **Waar stond Jan ruim een uur voor in de rij?**

A) Hij had geen idee, maar er stond ergens een bordje gratis
B) Hij stond bij een weegschaal te wachten tot hij een ons kon wegen
C) Om een Thrall poppetje te kopen tijdens Blizzcon



DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP DE KYRAT EDITIE VAN FAR CRY 4 VOOR DE PS4

PU 254 LIGT 20 JANUARI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- BEZOEKT SAMUEL EEN HELE WEEK JAPAN VOOR HET GROOTSTE MANGA FESTIVAL OP AARDE EN EEN TRITS NIEUWE GAMES.
- VOERT JAN OORLOG... IN EEN BRITS MUSEUM!
- ONDERZOEKT TJEERD DE ESSENTIE VAN DESTRUCTIE: ALLES MOET KAPOT!
- VOERT WOUTER EEN DODELIJK GEVECHT IN CHICAGO.
- DOOFT HET LICHT: RENNEN!
- EN GAAN WE OP AVONTUUR MET EEN GRIJSGELOKTE DEMONEN-SLACHTER!

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

LUL VAN DE MAAND ED

De oplettende lezer zal het vast gezien hebben. Helemaal aan het eind van zijn GTA V coverview vorige maand, somde Jan een aantal vette games op waar je óók je geld aan uit zou kunnen geven, en in dat rijtje stond Sunset Boulevard. Daar had natuurlijk Sunset Overdrive moeten staan, een flinke blunder dus... maar niet van Jan! Het was namelijk de schuld van Ed. Hij dacht het rijtje van Jan nog effe aan te vullen met een topgame die Jan niet genoemd had. Goed idee, maar dan moet je die topgame natuurlijk niet verwarren met een film uit 1950/straat in Los Angeles.
Voor het eerst in zijn lange carrière is Ed daarom de Lul van de Maand, of moeten we zeggen Ouwe Lul...



SLACHTING VAN DE MAAND

De uitslag van het Super Smash Toernooi tijdens de Let's Play sprak boekdelen. Grappig was wel dat Jan dit plaatje opstuurde onder de kop 'wat een slachting!', maar meneer was zelf heel toevallig in geen velden of wegen te bekennen toen er ge-gamed moest worden. Vermoedelijk omdat je geen angsthaas of schijtluis kunt kiezen in Super Smash Bros.

SUPER SMASH TOERNOOI

SAMUEL	13
ROY	12
STERRE	5
ALIE	4
STEVEN	4
TJEERD	1
NINO	1
JOKKO	0

POSEURTJE VAN DE MAAND

Traditioneel hebben we in de laatste PU van het jaar altijd een compilatie van PU-redacteuren met kerstbomen, oliebollen, champagne en vuurwerk, maar ook bij PU zijn tradities niet heilig, dus dat doen we dit jaar gewoon niet.
Om toch een heel klein beetje in de feestdagensfeer te komen, deze foto van Nino tijdens zijn perstrip naar Turtle Rock, waarmee hij tevens qua compositie aantoont in de toekomst misschien wel eens écht Poseur van de Maand te kunnen worden. Let maar eens op die prachtige symmetrie, die we niet alleen terugvinden in de perfecte positie voor de boom, maar ook in de linker duim ten opzichte van het hoofd. Zeer veelbelovend dit...

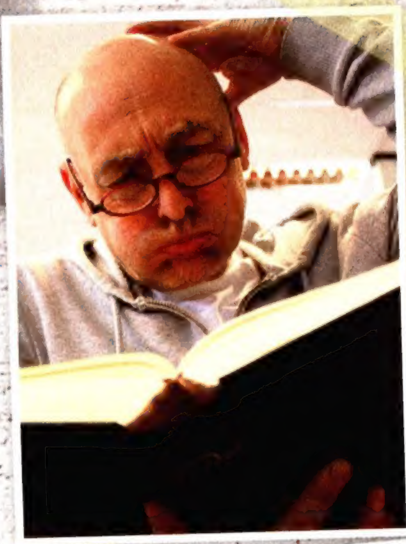


BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YouTube
YOUTUBE.COM/
POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/
POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/
POWERUNLIMITED



ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

Ed verzamelde ook deze maand weer een aantal bizarre 'verschrijvingen' van de PU-redacteuren, en geeft z'n commentaar.

Het bedrijf heeft de stekker eruit gestoken = Nee, nee, nee! Je steekt iets erin, en je trekt iets eruit.

Strijdveld = Geen vreselijke fout, maar het is toch echt strijdperk of slagveld en niet strijdveld.

De game laat flink wat spaanders vallen = Waar gehakt wordt, vallen spaanders, maar hier laat iemand een steekje vallen.

Terwijl de films tierig weelden, = Zullen we er maar 'welig tierden' van maken?

Ubisoft kwam over de boeg met compensatie = Toch netjes van Ubisoft, dat ze over DE BRUG kwamen.









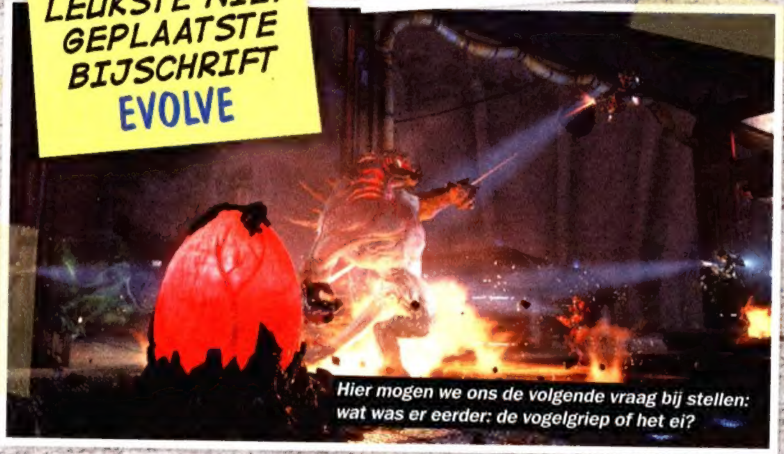
PU COMMUNITY GAAT LOS MET GTA EMBLEM CREATOR

Dikke complimenten voor de deelnemers aan onze GTA V-prijsvraag op de site. De opdracht was om met behulp van de GTA V Emblem Creator, een PU-emblem te maken, en gezien de begrensde mogelijkheden van dit stukje software waren de inzendingen van bizar hoog niveau. De prijswinnaars zijn inmiddels op PU.nl bekend gemaakt, maar geniet nog maar eens op je gemak van deze toffe stukjes pure huisvlijt.





LEUKSTE NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT
EVOLVE



Hier mogen we ons de volgende vraag bij stellen: wat was er eerder: de vogelgriep of het ei?





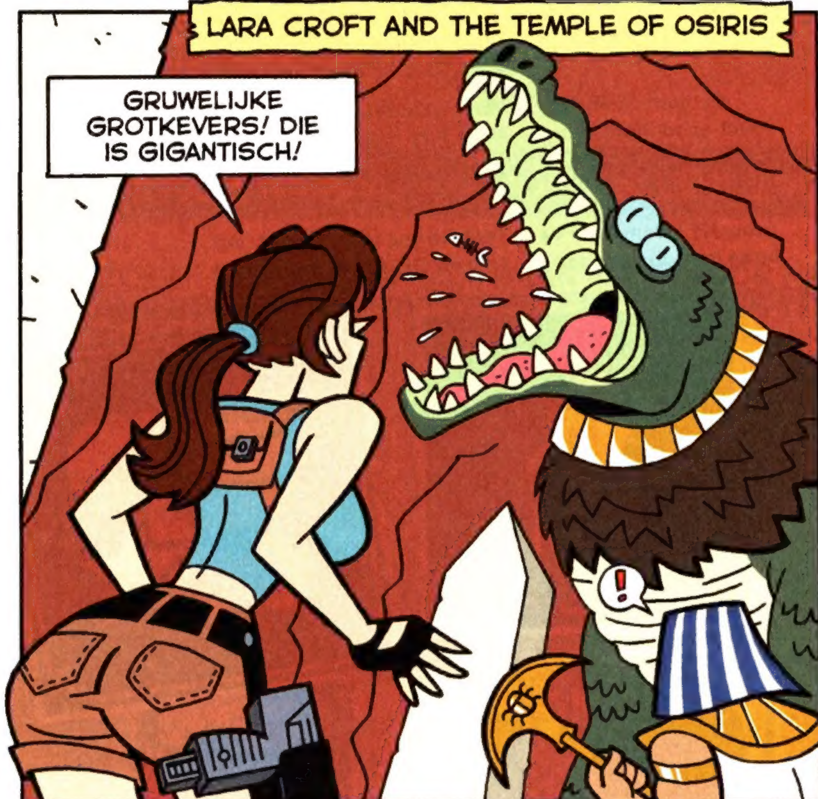


CHICK VAN DE MAAND

Het zal je maar gebeuren dat je thuiskomt en je vriendin heeft de pizza en de Red Bull al klaargezet én voor jou de Limited Edition van Far Cry 4 gekocht. En oh ja, ze heeft er ook nog effe de nieuwe GTA V bijgedaan...
Het overkwam onze Florian, al moeten we er gelijk bij vermelden dat hij zijn vriendin wel net twee maanden lang op alle manieren had verwend vanwege haar gebroken schouder. Mocht Florian z'n vriendin ooit nog een keer iets breken, of mocht Florian ooit breken met z'n vriendin, dan staan de vrijwilligers op de redactie in ieder geval al in de rij om haar op alle mogelijke manieren te verwennen.
Zucht, wat een vrouw. Florian, beware!



LARA CROFT VS TOMB RAIDER











LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS





GOLD EDITION

LARACROFT.COM

GAME MET SEASON PASS

ARTBOOK

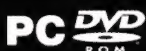
MINI LARA FIGURINE

KAART VAN DE OVERWORLD

NU IN DE WINKEL



PROVISIONAL







CRYSTAL DYNAMICS

SQUARE ENIX